MYCOM ムックVOL.42

NINTENDO 64大好きマガジン

The 64DREAM

【中とじ裏ワザ大特集】

ドリテクの殿堂 兄

怒涛の攻略&新作情報!

ドンキーコング64

スーパーマリオRPG2

実況パワフルプロ野球2000(仮)

ポケットモンスター金・銀

星のカービィ64

N64で期待の新作発表

バイオハザード 0（ゼロ）

【特別付録】ポスター付

サブタイトル決定記念

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面

特集

発売1周年記念「スマブラ」インタビュー

超レアな画面シールもついてるぞ!

ゲームボーイカラー専用カートリッジ

熱血冒険ダンジョンカードバトル

GRANDUEL グランデュエル

～深きダンジョンの秘宝～

COLOR 専用

君の戦略と戦術が
カードバトルを進化させる。

ライバルとの
デュエルが
君を強くする!!

ダンジョンを探索し、
カードを拾い集めろ!!

カードは
全部で
約8000種類!!

オリジナルグッズプレゼントキャンペーン!!

A賞:グランデュエル・カードバトル基本セット
B賞:ボトムアップ見学ツアー
C賞:グランデュエル・トラベルセット

製品版についているハガキのアンケートに答えて送ると「グランデュエル～深きダンジョンの秘宝～」の豪華なオリジナルグッズを、抽選でプレゼントします。

好評発売中!!

価格4,500円(税別)

※画面は開発中のものです。
ゲームボーイは任天堂の登録商標です。

※「赤外線通信」はゲームボーイカラーのみの機能です。

株式会社ボトムアップ
〒164-0001 東京都中野区中野3-33-3インツ中野ビル8F
●ユーザーサポート TEL.03(3382)3611 月～金 9:30～18:00
●ホームページアドレス http://www.bottom-up.co.jp/

いよいよ発売！
64ドリーム責任編集
ドンキー64の攻略本

1月22日発売予定

定価950円（税別）

――全国の書店でお求めください――

●販売・業務 TEL.03（3211）2568

ていねいな解説
マップがきれい
コラムが楽しい

黄色いカバーが目印です！

The 64DREAM 責任編集
Published by MYCOM INC
NINTENDO64

DONKEY KONG® 64
ドンキーコング
101%クリアができる本

「ドンキーコング64」をこの1冊で完全攻略！

全コースをCGマップでわかりやすく親切解説！！

ゴールデンバナナ201本、バナナ3500本を網羅

正月を返上してがんばって作りました（ケイ少佐）

株式会社 毎日コミュニケーションズ
〒100-0003　東京都千代田区一ツ橋1-1-1 パレスサイドビル

2000 3 Mar.
最新情報満載号
VOL.42

The 64 DREAM
NINTENDO64 大好きマガジン

発行所 株式会社 毎日コミュニケーションズ
編集部 〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 共同ビル2号館
03(3230)3642

MONOLOG <表紙の言葉>

2000年最初の記念すべき今号の表紙に、リンクが久々に登場！「時のオカリナ」の可愛いイメージより、ちょっとミステリアスな雰囲気が漂っているように感じるのは私だけでしょうか？ 今回は、「ムジュラの仮面」の発売が待ち遠しいと思っているゼルダファンの皆さんのために、付録のポスターもデザインさせていただきました。64ドリーム編集部からの、ちょっとしたお年玉ってところですね。何はともあれ、胸をときめかせて、期待以上のゲームとなって登場するのを待ちましょう。

表紙デザイン 斉藤 浩一

CONTENTS

総力特集

新作ソフト情報

攻略情報

連載企画

GAME INDEX

※一部のゲームタイトルは仮称です
●=N64 ●=SFC ●=GB

Calendar of New Release N64 Soft

General Outline

今月はこんなカンジ

2000年初頭は、ソフトの発売ペースが例年通りゆるやかだ

ちょっと遅いけど、あけましておめでとう。お年玉でみんなはどんなゲームを買ったかな？で、年末・年始商戦も落ちついた今、N64ソフトの発売カレンダーを見ると、例年のように少々新作タイトル数が減っているけど、少しずつながらも1・2月はソフトが発売されるし、3月には『パワプロ』や『カービィ』も発売されるので、春休みに遊ぶゲームにはこと欠かない感じだね。本誌でも総力紹介していくので、よろしくね。

Headline Calendar

ヘッドラインカレンダー

1 『バイオハザード0（仮）』ついに発表！

お待たせしました。ついに完全に64オリジナル版の『バイオ』が発表だ。今度の内容は時間的にシリーズ作品中、最も古い話だ。初代『バイオ』以前に何が起こったのか、それを知るのは64ユーザーだけだぞ。10ページのゲームページ巻頭からどーんと紹介しているので、じっくり読んでね！また、1月28日に発売される『バイオ2』も、PS版の移植だけど、64でしか楽しめない新要素があるのは見逃せないよね。

2 64版『風来のシレン』正式名称決定

先月のタイトル発表からひと月足らずで、正式名称が『不思議のダンジョン 風来のシレン2～鬼襲来！シレン城～』に決定。てことは、開発は順調、予定通り春には遊べそうだね。タイトル発表から発売の期間が短くなる傾向はこの『シレン』や『パワプロ2000』等をみても明らかなので、少し新作数が減ってるとはいえ、任天堂が水面下で開発中の作品も含めて、隠し玉ソフトが突然発売される可能性は高いぞ。

3 『ゼルダの伝説DD（仮）』『キャベツ（仮）』が消滅。でも…！

つーわけで上記の64DDタイトルが消滅。しかし！任天堂がこれらの期待作をお蔵入りさせることは絶対ないハズ。で、『キャベツ』については夏発売予定の『ゲームボーイアドバンス』と、年末発売（？）予定の『ドルフィン』、この2つの新ハードで、この作品が開発されているセンが濃厚だ。また、『ゼルダDD』は、64DD版の開発が完全にストップしたわけではないらしいぞ。109ページの記事も読んでね。

Coming Soon

1月21日～2月20日

バイオハザード2

1月28日●7800円

バーチャル プロレス2 ～王道継承～

1月28日●6980円

トップギア・ラリー2

2月4日●6980円

2月配布予定の64DDソフト

●シムシティー64 開発／HAL研

●マリオアーティスト タレントスタジオ 開発／任天堂

※ソフトの価格はランドネットDD会員のコースパックに含まれます。

♪64DDの一般販売も始まっているぞ。108ページからの64DD通信も読んでね

2月 月間カレンダー

64 N64　GB ゲームボーイ　SFC スーファミの発売日

※64DDソフトの配布は入会時期によるので省略しています

日	曜	内容
1	(火)	SFC ピクロスNP vol.6
2	(水)	「赤旗」創刊（1928年）
3	(木)	節分
4	(金)	64 トップギア・ラリー2 GB Bビーダマン爆外伝V ファイナル・メガ・チューン
5	(土)	ベーブ・ルース誕生（1895年）
6	(日)	王女エリザベス・英国女王になる（1952年）
7	(月)	平家、一の谷の合戦で大敗（1184年）
8	(火)	日露戦争始まる（1904年）
9	(水)	ドストエフスキー没（1881年）
10	(木)	GB F1 WORLD GRAND PRIX for GAMEBOYCOLOR II
11 建国記念日	(金)	エジソン誕生（1847年）
12	(土)	「ラストエンペラー」溥儀、7才で皇帝の座を追われる（1912年）
13	(日)	平民に苗字を許可する布告が出る（1875年）
14	(月)	バレンタインデー
15	(火)	江戸幕府、外国船打ち払い令を出す（1825年）
16	(水)	カストロがキューバ首相になる（1959年）
17	(木)	島崎藤村誕生（1872年）
18	(金)	ガリレオ・ガリレイ誕生（1564年）
19	(土)	大塩平八郎の乱起こる（1837年）
20	(日)	第1回普通選挙施行（25才以上の男子のみ・1928年）
21	(月)	64DREAM 4月号発売 GB カードヒーロー
22	(火)	アメリカ初代大統領・ワシントン誕生（1732年）
23	(水)	活字の発明者・グーテンベルク誕生
24	(木)	大日本帝国、国際連盟脱退（1933年）
25	(金)	GB 名探偵コナン からくり寺院殺人事件 GB メダロット カードロボトル カブト／クワガタバージョン GB メタファイトEX GB プロ麻雀「兵」GB2
26	(土)	2・26事件勃発。戒厳令が東京市に下る（1936年）
27	(日)	ナチスによるドイツ国会放火事件起こる（1933年）
28	(月)	千利久、豊臣秀吉の命令により切腹（1591年）
29	(火)	閏日

N64ソフト発売カレンダー（1月11日現在）

NEW!…新しく発表されたタイトル。◆…タイトルや発売日、価格などに変更のあった項目。
♥…発売日がめでたく確定したソフト。

左:紹介ページ 右:ソフトカタログ

発売時期	タイトル	ジャンル	発売元	発売日	価格	本誌掲載ページ（左）	本誌掲載ページ（右）
1月	バイオハザード２	ADV	カプコン	1月28日 ♥	7800円	14	126
	バーチャル プロレス2〜王道継承〜	SPT	アスミック・エースエンタテイメント	1月28日 ♥	6980円	46	124
2月	トップギア・ラリー2	RAC	ケムコ	2月4日 ♥	6980円	48	125
3月	実況パワフルプロ野球2000（仮）	SPT	コナミ	◆3月23日 ♥	◆7800円	16	125
	星のカービィ64	ACT	任天堂	3月	6800円	20	124
	◆ガントレットレジェンド	ACT	エポック社	3月	◆6800円	49	124
	ちゃんばらファイター	格闘ACT	ボトムアップ	3月	6980円	-	-
	トップギア・ハイパーバイク	RAC	ケムコ	◆3月	6980円（予）	48	126
4月	糸井重里のバス釣りNo.1 決定版！	SPT	任天堂	4月	6800円	27	125
	忍たま乱太郎64 ゲームギャラリー	PUZ	カルチャーブレーン	4月予定	6480円（予）	-	125
5月	MOTHER3 豚王の最期	RPG	任天堂	5月	6800円	-	124
春	◆不思議のダンジョン 風来のシレン2〜鬼襲来！シレン城！〜	RPG	◆チュンソフト／任天堂	◆春	未定	-	124
	64ウォーズ	SLG	ハドソン	春	6800円	-	125
	VIEW POINT 2064	SHT	サミー	春	7800円	-	125
	大刀〜ダイカタナ〜	SHT	ケムコ	春予定	6980円	-	125
夏	スーパーブラックバス64	SLG	スターフィッシュ	◆夏	6800円（予）	-	125
2000年	スーパーマリオRPG2（仮）	RPG	任天堂	2000年	6800円	26	124
	◆ゼルダの伝説 ムジュラの仮面	ACT	任天堂	◆2000年	6800円（予）	24	124
	パーフェクトダーク（仮）	SHT	任天堂	2000年	6800円	-	125
	エキサイトバイク64（仮）	RAC	任天堂	2000年	5800円	-	126
未定	コンカーズクエスト（仮）	ACT	任天堂	未定	未定	-	124
	パネルでポン64（仮）	PUZ	任天堂	未定	未定	-	125
	スリッ駆　ラジッ駆	RAC	任天堂	未定	5800円	-	126
	ファイアーエムブレム64（仮）	SLG	任天堂	未定	未定	-	-
	NEW! バイオハザード0（仮）	ADV	カプコン	未定	未定	10	124
	ウルトラベースボール実名版64	SPT	カルチャーブレーン	未定	未定	-	125
	WIPE OUT64	RAC	ココナッツジャパンエンタテイメント	未定	7980円	-	126
	フライトシミュレーター（仮）	SLG	ビデオシステム	未定	未定	-	125
	動物番長（仮）	ETC	開発/サルブルネイ(マリーガルプロジェクト)	未定	未定	-	126
	レブ・リミット	RAC	開発／セタ	未定	未定	-	126

64DDソフト発売カレンダー（1月11日現在）

基本的に見方はN64ソフト発売カレンダーと同じ。
★…ランドネットの会員コース内容に含まれるソフト（価格は会費込み）

発売時期	タイトル	ジャンル	開発元	発売日	価格	本誌掲載ページ（左）	本誌掲載ページ（右）
2月	シムシティー64	SLG	開発／HAL研	2月	★	111	-
	マリオアーティスト タレントスタジオ	ETC	開発／任天堂	2月	★	-	113
4月	エフゼロエックス エクスパン ションキット（仮）	RAC	開発／任天堂	4月	★	-	113
	マリオアーティスト ポリゴンスタジオ	ETC	開発／任天堂	4月	★	-	113
春	現代大戦略 Ultimate War	SLG	開発／セタ	◆春	未定	-	113
	日本プロゴルフツアー64	SPT	開発／セタ	◆春	未定	112	-
夏	巨人のドシン開放戦線チビッコチッコ大集合（仮）	ETC	開発／ド開戦	初夏	未定	-	113
未定	ウォール街（仮）	SLG	未定	未定	未定	-	113
	井出洋介の麻雀塾	TAB	開発／セタ	未定	未定	-	113
	将棋（仮）	TAB	未定	未定	未定	-	-
	DT DD版（仮）	ETC	開発/ゲームスタジオ（マリーガルプロジェクト）	未定	未定	-	113
	DDシーケンサー（仮）	ETC	未定	未定	未定	-	113
	サウンドメーカー（仮）	ETC	未定	未定	未定	-	113

はみだしカレンダー

64DDソフトに、「サウンドメーカー（仮）」がカムバックしたぞ。また、『DDシーケンサー（仮）』はカレンダー初登場だけど、本誌で紹介したことがあるのでNEWマークはなし。でもタイトル増加はうれしいね。

読者が選ぶ期待の新作TOP20

順位	PT数	前号順位	タイトル	発売元・ジャンル・発売日
1	4398	1(→)	ゼルダの伝説 ムジュラの仮面	●任天堂 ●ACT ●2000年
2	2377	2(→)	ドンキーコング64	●任天堂 ●ACT ●発売中
3	1890	5(↑)	マリオパーティ2	●任天堂 ●TAB ●発売中
4	1864	4(→)	星のカービィ64	●任天堂●ACT ●2000年3月
5	1673	3(↓)	MOTHER3 豚王の最期	●任天堂●RPG ●2000年5月
6	1348	6(→)	スーパーマリオRPG2（仮）	●任天堂●RPG ●2000年
7	893	7(→)	バイオハザード2	●カプコン●ADV ●1月28日
8	851	初	不思議のダンジョン風来のシレン～鬼襲来!シレン城!～	●チュンソフト／任天堂 ●RPG●2000年春
9	590	8(↓)	パーフェクトダーク（仮）	●任天堂●SHT ●2000年
10	455	11(↑)	シムシティー64	●開発／HAL研●SLG ●2000年2月
11	408	14(↑)	ファイアーエムブレム64（仮）	●任天堂●SLG●未定
12	397	13(↑)	マリオアーティスト タレントスタジオ	●任天堂●ETC●2000年2月
13	312	16(↑)	悪魔城ドラキュラ黙示録外伝～レジェンド オブ コーネル～	●コナミ●ACT●発売中
14	261	17(↑)	エフゼロエックス エクスパン ションキット（仮）	●任天堂●RAC●2000年4月
15	240	-	チョロQ64 2 ハチャメチャグランプリレース	●タカラ●RAC●発売中
16	222	15(↓)	糸井重里のバス釣りNo.1 決定版！	●任天堂●SPT●2000年4月
17	194	-	マリオアーティスト ポリゴンスタジオ	●任天堂●ETC●2000年4月
18	191	20(↑)	ゴエモンもののけ双六	●コナミ●TAB●発売中
18	191	-	バーチャル プロレス2～王道継承～	●アスミック・エース・エンタテイメント●SPT●1月28日
20	188	19(↓)	ウォール街（仮）	●未定●SLG●未定

PTは読者の期待度別にポイント数を加算して算出。↑↓は前回順位との比較、初は初ランクイン、―は前回20位圏外のタイトル。
集計期間…11月22日～12月6日。新作の期待度アンケートのため、この期間に発売済みとなるソフトは含まれません。

今月のお言葉 ▶『ゼルダ』人気は不動。今月も4000ポイントを軽くクリアして王座だ。

2000年最初のドリームランキングは、サブタイトルも決まった『ゼルダの伝説 ムジュラの仮面』がまたもヨユーの1位。大好評発売中の『ドンキーコング64』も、『ゼルダ』相手に2ヶ月連続2位と大健闘して、当ランキング登場の最後を飾ったぞ。また、64版の画像は何も発表されていないながら、『シレン』が初登場8位の快挙。来月号以降は開発情報や新画像をお伝えできそうなので、もっと上位に昇ることが予想されるぞ。さらに、ついに発表された64オリジナル版『バイオハザード0（仮）』も再来月号以降、このランキングに加わってくるので、順位の変動が今から楽しみだ。

◀ 画面はSFC版『シレン』。GB版も、やりはじめると、も～やみつきになるぞ。ましてや64版をや…超期待！

コレが売れてるN64ソフトTOP10

オリコン調べ（oricon.co.jp）／実質集計期間…12月6日～1月9日

順位	PT	前号順位	タイトル	発売日
1	55258	―	ドンキーコング64	99/12/10
2	44035	―	マリオパーティ2	99/12/17
3	10023	―	カスタムロボ	99/12/8
4	8742	1(↓)	ニンテンドウオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ	99/1/21
5	5683	3(↓)	爆ボンバーマン2	99/12/3
6	2930	5(↓)	ポケモンスタジアム2	99/4/30
7	2392	4(↓)	スターツインズ	99/12/1
8	1299	10(↑)	マリオカート64	96/12/14
9	809	9(→)	マリオゴルフ64	99/6/11
10	427	2(↓)	スーパーロボット大戦64	99/10/29

※PTは集計期間内の推定売り上げ本数です（単位/10本）

PICK UP! カスタムロボ

自分専用にカスタマイズできる小型ロボを操って、ライバルたちをやっつけろ！カスタムパーツの選び方次第で、戦いが有利にも不利にもなるぞ。今月のドリテクもぜひ参考にしてくれ。

とっても長い間やりこんだゲーム TOP30

1月号読者アンケートより

順位	PT	タイトル	機種
1	505	ゼルダの伝説 時のオカリナ	N64
2	458	ニンテンドウオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ	N64
3	164	ゴールデンアイ007	N64
4	120	ポケットモンスター赤	GB
5	113	実況パワフルプロ野球6	N64
6	99	ポケットモンスター緑	GB
7	84	スーパーマリオ64	N64
8	82	マリオカート64	N64
9	71	オウガバトル64 Person of Lordly Caliber	N64
10	59	ポケットモンスター青	GB
11	56	ポケットモンスターピカチュウ	GB
12	54	マリオーパーティ	N64
13	43	実況パワフルプロ野球5	N64
14	42	スターフォックス64	N64
15	38	マリオゴルフ64	N64
16	35	不思議のダンジョン風来のシレン	GB
17	32	ポケットモンスター銀	GB
18	30	MOTHER2	SFC
19	29	ポケットモンスター金	GB
20	26	ドラゴンクエストV	SFC
20	26	牧場物語2	N64
22	25	バンジョーとカズーイの大冒険	N64
23	24	F-ZERO X	N64
24	23	ファイアーエムブレム聖戦の系譜	SFC
25	22	実況パワフルプロ野球4	N64
26	21	スーパーマリオブラザーズ	FC
27	20	ドラゴンクエストIII	FC
28	19	スーパーロボット大戦64	N64
29	18	スーパーマリオRPG	SFC
30	17	スーパーマリオワールド	SFC

※機種の略称／N64…Nintendo64、GB…ゲームボーイ、SFC…スーパーファミコン、FC…初代ファミコン、PS…プレイステーション

ゲーム機種別・やりこみ度

その他 3%
FC 2%
PS 4%
SFC 11%
GB 21%
N64 59%

64専門誌読者にたずねた結果とはいえ、全体の6割を64ソフトが占めてるのはやっぱりスゴイぞ

長く・深く楽しめる作品がずらり！

『ゼルダ』をはじめとして、一度エンディングを迎えても、いつまでも自分たちのやり方で遊んでいられる作品を提供してくれるN64はさすがだ。これって発売ソフトの本数では語りつくせないコトだよね。特に数が多すぎて「使い捨て」状態になってるソフトがあふれている昨今では…。ちなみに今回あげられたGBソフトのうち、約5割強が『ポケモン』（RPG）だ。シナリオはほとんど同じでも、各バージョンごとに収集や交換等をずっと楽しめる『ポケモン』にも、さすがの一言です。

『ポケモン』シリーズ中1位は『赤』。発売から4年近いけど、まだやってる人多いよね

『パワプロ』シリーズも全てランクインしたぞ。『2000』もGB版と併せて楽しもうぜ

オープニングが良い作品 TOP30

1月号読者アンケートより／複数回答

順位	PT	END	タイトル	機種
1	1195	1	ゼルダの伝説 時のオカリナ	N64
2	901	18	ニンテンドウオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ	N64
3	227	3	スターフォックス64	N64
4	194	15	マリオーパーティ	N64
5	183	11	ファイナルファンタジーVIII	PS
6	146	2	スーパーマリオ64	N64
7	143	6	オウガバトル64 Person of Lordly Caliber	N64
8	138	14	ゴールデンアイ007	N64
9	120	12	マリオゴルフ64	N64
10	100	23	バンジョーとカズーイの大冒険	N64
11	95	5	MOTHER2	SFC
12	68	ー	ポケモンスタジアム2	N64
12	68	未	ポケットモンスター銀	GB
14	65	未	ポケットモンスター金	GB
15	64	4	ワンダープロジェクトJ2～コルロの森のジョゼット～	N64
16	63	8	マリオカート64	N64
17	60	30	実況パワフルプロ野球6	N64
18	55	17	がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～	N64
19	51	ー	がんばれゴエモン～でろでろ道中オバケてんこもり～	N64
20	50	9	ヨッシーストーリー	N64
21	49	13	牧場物語2	N64
22	46	23	ファイナルファンタジーVII	PS
23	43	未	ウィンバック	N64
24	42	29	ドラゴンクエストVI	SFC
25	40	10	スーパーマリオRPG	SFC
25	40	未	バイオハザード3	PS
27	38	ー	テイルズ・オブ・ファンタジア	SFC
28	37	ー	バイオハザード2	PS
29	36	未	ドンキーコング64	N64
30	35	ー	ヨッシーアイランド	SFC

※ENDは、本誌99年12月号（99年10月21日発売）の「エンディングが良かった」ランキング順位。「未」はその当時は未発売、「ー」は30位圏外の作品。

はみだしランキング

1月号で「中古屋さんに売った／買ったN64ソフト」のアンケートを実施しましたが、売ったことも買ったこともない人が約6割。またPT数に差が出なかったので、今回の掲載は見送りました。ゴメンなさい。

コレが売れてるGBソフト TOP10

オリコン調べ（oricon.co.jp）／実質集計期間12月6日～1月9日

順位	PT	タイトル	発売日
1	80868	ポケットモンスター銀	99/11/21
2	80704	ポケットモンスター金	99/11/21
3	7005	モンスターファーム バトルカードGB	99/12/24
4	5723	ゲームボーイ ドラゴンクエストI・II	99/9/23
5	3767	ポケットモンスター青	97/10/10
6	3558	遊戯王 デュエルモンスターズII～闇界決闘記～	99/7/8
7	2349	ポケモンピンボール	99/4/14
8	1886	ボンバーマンMAX 光の勇者	99/12/17
9	1635	ポケモンカードGB	98/12/18
10	1579	がんばれゴエモン～もののけ道中飛び出せ鍋奉行～	99/12/16

※PTは集計期間内の推定売り上げ本数です（単位/10本）

年末・お正月の売れスジは、やはり…

GBソフトは価格がお手頃なのも魅力。で、やっぱり『ポケモン』はめっちゃくちゃ売れてる。『ポケモン』と名の付くソフトは、10位中、実に5つもがランクインしてるもんね。でも、キレイな画面で赤外線通信も楽しめるGBカラー本体が欲しくても、手に入らなかった人も多くないかな？年末の秋葉原では、売り切れのお店が多かったよ。

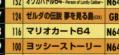
『ポケモン金・銀』では、『銀』のほうが『金』より売れてるのは意外!?

『モンスターファーム カード～』など、カードゲームの人気も相変わらず高いぞ

参考：エンディングが良かった作品TOP10（本誌99年10月調べ）

順位	PT	タイトル	機種
1	1508	ゼルダの伝説 時のオカリナ	N64
2	463	スーパーマリオ64	N64
3	410	スターフォックス64	N64
4	156	ワンダープロジェクトJ2	N64
5	155	MOTHER2 ギーグの逆襲	SFC
6	152	オウガバトル64～Person of Lordly Caliber～	N64
7	124	ゼルダの伝説 夢を見る島(DX)	GB
8	116	マリオカート64	N64
9	100	ヨッシーストーリー	N64
10	97	スーパーマリオRPG	SFC

エンディングもオープニングもそれぞれ1位・3位と同結果で高順位をマークした『ゼルダ』と『フォックス』。納得！

何度でも手軽に見られちゃうのが魅力！

エンディングはクリアしないと見られないけど、オープニングはいつでも楽しめるのがいいよね。ソフトの大容量化に伴って、今やオープニングも大容量でかなりの開発費をかけて作られてる作品が多いけど、限られた容量でも、アイデアを駆使して作られているN64ソフト。「長く楽しめる」という事実とあわせて考えても、お得だねぇ。

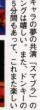
人気キャラの夢の共演『スマブラ』のオープニングは嬉しい。また、ドンキーのラップも5分間もあって、これまた楽しい

BIOHAZARDO（仮）

バイオハザード ゼロ

タイトル	バイオハザード ゼロ
発売元	カプコン
発売日	未定
ジャンル	サバイバルホラー
プレイ人数	1人用
備考	振動パック・メモリー拡張パック対応

SURVIVAL HORROR

「バイオハザード」シリーズ N64だけの最新作！

長い間、噂だけはされていたものの、正式に発表されることなく沈黙を守り続けてきた『バイオハザード』シリーズのN64版。しかし、ついにその厚いベールを脱ぐときが来た。シリーズ最新作で、しかもN64だけで楽しむことができる完全オリジナル作品だ。まずは公開された画面をとくとごらんあれ。

SURVIVAL HORROR

シリーズ最大の謎、「始まりの物語」が解きあかされる!

『BH 0』は、シリーズの中でも時間的に最も古い物語となる。悪魔のウィルスにより、壊滅状態となってしまったラクーンシティ。そのシティ周辺で起こった、一連のウィルス事件の「始まりの物語」がここにある。そして主人公は、『BH』の洋館事件の生き残り、レベッカ・チェンバースだ。

無残に引き裂かれた
ルームサービスの死体だ

SURVIVAL HORROR

主人公は「洋館事件」の生存者、レベッカ・チェンバース

SURVIVAL HORROR

全ての物語はここから始まった…

1998年5月20日。ラクーンシティ市内に流れる川で、猛獣に噛み殺されたような女性の変死体が発見された。その後、川の上流にあるアークレイ山地で、それに酷似した猟奇殺人事件が頻発、ラクーン市警（R.P.D.）は特殊部隊S.T.A.R.S.を投入し、捜索にあたらせた…。シリーズ第1作目にあたる『バイオ ハザード』は、その事件の捜索にあたった特殊部隊S.T.A.R.S.の第2陣である「アルファチーム」の物語だ。今回発表された『BH 0』は、「アルファチーム」よりも前にアークレイ山地の捜索にあたり、消息を絶ってしまった「ブラヴォーチーム」の物語である。『バイオ ハザード』では知ることができなかった、事件の発端となる「物語」がここにあるのだ。シリーズの時間軸的な流れを、ラクーンシティ周辺で起こった事件に限って図解したので参考にして欲しい。

FILE

ラクーンシティ周辺の事件

1998年7月23日以前?

『BIOHAZARD 0』(仮)

アークレイ山地で頻発している猟奇事件を調査するために派遣されたS.T.A.R.S.ブラヴォーチームの物語。シリーズ作品のなかでも、最も古い「始まりの物語」がここにある。

7月24日

『BIO HAZARD』

消息を絶ったブラヴォーチームを捜索するために投入された、アルファチームの物語。遺伝子操作で作り出されたバイオウェポンと、人をゾンビに変えるウィルスの存在が明らかになる。

9月28日

『BIOHAZARD 3』

アルファチームのジルがラクーンシティからの脱出を試みる物語。『BH 2』の前日から始まり、『BH 2』の舞台となった翌29日にまたがってストーリーが展開する。

9月29日

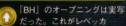
『BIOHAZARD 2』

悪魔のウィルスが蔓延し、ゾンビであふれかえったラクーンシティの物語。R.P.D.に着任したてのレオンと、アルファチームのクリスの妹、クレアがシティからの脱出を試みる。

FILE

主人公レベッカ・チェンバース

科学関係の卓越した知識を買われ、S.T.A.R.S.に入隊したばかり。ブラヴォーチームに編成され、初の任務としてアークレイ山地に出動した。18歳の頑張り屋さんだが、経験が浅く、未熟者であることは否めない。『バイオ ハザード』では、舞台となる洋館でクリスとともに行動し、最終的にブラヴォーチーム唯一の生存者として脱出する。

『BH』のオープニングは実写だった。これがレベッカ

『BH』で洋館を探索しているクリスと合流する

『BH 0』は、初出動でいきなり事件に巻き込まれたレベッカのストーリーだ

このページの★マークがついている写真は『バイオ ハザード』(PS)のゲーム画面です。

舞台は寝台特急!?

BIOHAZARD 0

今回公開された写真を見ると、全てオリエント急行のような寝台特急の中のようだ。レベッカが所属するブラヴォーチームは、アークレイ山地に向かってヘリで出動し、ヘリの事故により消息を絶った。そして、翌日の夕方に出動したアルファチームと、山中の洋館で合流している。その間に寝台特急に乗り込む、などというのはどう考えても不自然だ。だとすると、これはブラヴォーチームが出動する前、もしくはクリス達とともに洋館を脱出した後、と考えられる。が、これは全くの編集部の想像であり、実際の設定がいつ、どこの話なのかはまだわからない。当然、この列車がどこから出発し、どこへ向かっているのかも（もしくは動いていない可能性もあるが…）まったく不明である。確実なのは、寝台特急が登場することだけだ。

謎の男の正体は?

BIOHAZARD 0

画面写真には、レベッカの他にもうひとりの男性が登場している。この人物についての情報は公開されなかったため、編集部独自に予想してみよう。身体的な特長は、がっちりとした体格で、青っぽいタンクトップを着用、少し長髪ぎみで、腕には入れ墨がある。今までの作品に登場した人物と照らし合わせると、ブラヴォーチームのフォレスト・スパイヤーとよく似ている。が、『BH 3』に登場し、ジルと行動を共にしたアンブレラ特殊部隊（U.B.C.S.）のカルロスのように、まったくの新キャラである可能性も高い。レベッカの着ている制服を見て「S.T.A.R.S.か…」というセリフをもらしているあたりは、偶然ここにいあわせたという感じではない様子だが…。

かつてないシステム?

BIOHAZARD 0

今までのシリーズもそうだったが、プレイヤーが操作するキャラクターは1人だけではない。そして、今回も謎の男が登場し、レベッカと行動を共にしているようだ。こうなれば、恐らく彼も操作できるのだろういうことは、簡単に想像できる。ただし、このシリーズは、新作が登場するたびに絶えず新しいシステムを導入している。この『BH 0』でも、今までになかったようなシステムを使ってくるのはまず間違いないだろう。それがいったいどんなシステムなのかは、今回公開された画面を見ただけでは分からない。『BH 2』のようなザッピングシステムが導入されることも十分ありえるだろう。もちろんプラスαは施されるだろうが…。とにかく、いまのところ全てが推測の域を出ていない。今後の新情報に期待したい。

BIOHAZARD 2

タイトル	バイオハザード2
発売元	カプコン
発売日	2000年1月28日
価格	7800円
容量	512M＋バックアップ
ジャンル	サバイバルホラー
プレイ人数	1人用
備考	振動パック・メモリー拡張パック対応

発売まで、残りあと1週間!

本作品には、2人の主人公が登場し、2人のシナリオは、ゲーム中で微妙に絡み合う構成となっている。レオン編（レオン表）でゲームをクリアすると、「クレア裏」のシナリオが遊べるようになり、「レオンが行動していたのと同じ時間軸の裏側で、クレアはどのように行動していたのか」が楽しめるようになっている。もちろん、同じ時間軸で行動しているため、レオン表（クレア表）でとった行動は、クレア裏（レオン裏）に影響を与えるのだ。また、レオン編にはエイダ、クレア編にはシェリーという、もう1人のプレイヤーキャラも登場する。入り組んだシナリオを堪能して欲しい。

↑レオン編に登場する女性エイダ。レオンと共に行動する場面がある

↑クレア編に登場するシェリー。シェリーを操作する場面もある

BIOHAZARD2 レオン編

BIOHAZARD2 クレア編

レオン表 → クレア裏

レオン裏 ← クレア表

Leon S.Kennedy

「レオン・S・ケネディー」
ラクーン市警に着任するために街にやってきた新人警官。しかし、街はゾンビで溢れていた…

Ada Wong

「エイダ・ウォン」
アンブレラ研究員、ジョンの恋人という中国人女性。謎の多い人物だが、その正体とは…

Sherry Birkin

「シェリー・バーキン」
アンブレラ研究員の娘で、街に溢れたゾンビを避け警察署内に隠れている

Claire Redfield

「クレア・レッドフィールド」
ラクーン市警特殊部隊S.T.A.R.S.の一員である兄のクリスを探すために街にやってきた

ラクーンシティ脱出への道

ゲームの目的は、ゾンビであふれかえっているラクーンシティから脱出することである。悪魔のウィルスに冒されたクリーチャーと戦いつつ、アンブレラ（ウィルスを開発した会社）と癒着している署長が施した仕掛けだらけの警察署を抜け出して、安全な場所へと逃げなければならない。プレイヤーの操作自体はガンアクションなので、数種の武器を使い分けて敵クリーチャーと戦っていくことになる。が、謎の多いシナリオと、マップに仕掛けられた様々なトラップがアドベンチャー色を強めている。なによりも、映像と音楽などが盛り上げてくれる恐怖の演出が、プレイする人を引きつける。

Gウィルスに冒された人間は、恐怖のバイオウェポンと化す

警察署内の一室には、『バイオ0』の主人公レベッカの机もある

市街地

ゲームが始まるといきなりゾンビが

ラクーン市警バリーの友人だ

警察署

警察署内に生存者はいるのか？

とてつもない怪物がひそんでいる

下水道・工場

下水道を通って警察署を脱出する

裏シナリオにはこんなヤツが…

研究所

傷ついたエイダ。いったい何が…

後半になるとこんなゾンビも登場

B I O H A Z A R D 2

N64オリジナル要素「EXファイル」

「EXファイル」とは、バイオシリーズの物語をつなぐストーリーが記された書類のこと。ゲーム中で手に入れることができるもので、今まで発売されているシリーズに関するものや、今後発売されるシリーズに関係するものなど、その内容は様々だ。ファイルの中には、『バイオ0』に深く関わっていると思われる記述もある。シリーズのファンなら、なおさら見逃せないだろう。

これがEXファイルなのだ

運命が流れはじめたとき
それをとどめることはできないだろう
誰にも…
最後の九月が過ぎ去ろうとしている
それを理解しているのは私だけだ…
ジル・バレンタイン

「バイオ3」冒頭の一節だ

BIO HAZARD2 レベッカの報告書

7月23日、アークレイ山地にて炎上するMP車を発見。近くにMP隊員の死体と身元不明の死体が転がっていた。軍部からの情報により、身元不明の死体は、7月22日の軍法会議により死刑判決が下された、ビリー・コーエン元少尉のものだと判明。海兵隊MPにより移送中、なんらかの事故に遭遇したものと思われる。

第1作目『バイオ ハザード』の前日に書かれた報告書のようだ。だとすると、この話は『バイオ0』で語られることになるのだろうか…。

『バイオ0』の主人公であるレベッカ・チェンバースの報告書。『バイオハザード』の洋館事件の前日の日付になっている。この時はまだ、悪魔のウィルスの存在を知らないラクーン市警（一部知っている人間もいたが…）は、謎の猟奇事件として調査に乗り出すことになる。恐らくこれは『バイオ0』に関わる記述だろう。

BIO HAZARD2 クリスの報告書

最近ラクーン市内で多発している原因不明の病気だが、我々が洋館内で目撃したゾンビ化現象と非常に酷似している。今回の事件にもアンブレラが何らかの形で関与している可能性が非常に高く、事件究明の為にも、早急にアンブレラ社に対して何らかの措置をとることを要求する。

S.T.A.R.S.アルファチーム
クリス・レッドフィールド

クレアの兄であるクリスが、「洋館事件」のあとに記したもの。アンブレラと癒着している警察署長が、だれもが報告を信じないようにしむけたのだろう

洋館事件から帰還したクリスが、事件についてくわしく報告している。この後、クリスは報告内容を信じようとしないラクーン市警に見切りをつけ、アンブレラの本拠地があるヨーロッパへと向かったようだ。結局、最後まで真実を知らされなかったラクーン市民は、『バイオハザード2』の悪夢を見ることになるのだ。

野球を愛するみな

N64で春と言えばこのソフト。2000年もまた『パワプロ』が登場しますよ!! しかも大好評のGB版『パワプロクンポケット』の新作も同時発売が決定してうれしい限り。2000年のミレニアムベースボールもダブルパワプロで決まりだね!!

1999年のチャンプ、ホークスとドラゴンズのデータが楽しみ

実況パワフルプ

サクセスが変わる!!

今度は社会人でサクセスだ!!

好評のサクセスモードは社会人編に決定!! PS版でも登場した会社に新しい会社が加わって、波瀾万丈のサクセスモードになりそうだよ。サクセスの詳しい内容は、次号以降明らかにしていくぞ。

今度は社会人編だ。この画面を見ると、ダイジョーブ博士やら矢部っちやらの顔も見えるぞ。またまた、にぎやかなサクセスになりそうだね

社員証
氏名 コナミ 高校卒
守備位置 投手
利き腕 右投右打
フォーム オーバースロー
タイプ 先発タイプ
上記の者は当社の社員であることを証明する。
これでいいですか？
はい いいえ
どすこい酒造株式会社

サクセスモードとは、自分の作ったキャラを成長させて、プロの球団にドラフト指名（もしくは逆指名）されることが目的のモードなんだ

特殊能力が増える!!

新たな能力でより個性的に!!

選手データの細かさもパワプロならでは。今回はさらに選手の個性が伺える、特殊能力が増えたんだ。下の2枚の画面を見てくれ。秋山選手と福留選手のデータが公開されているんだけど……。

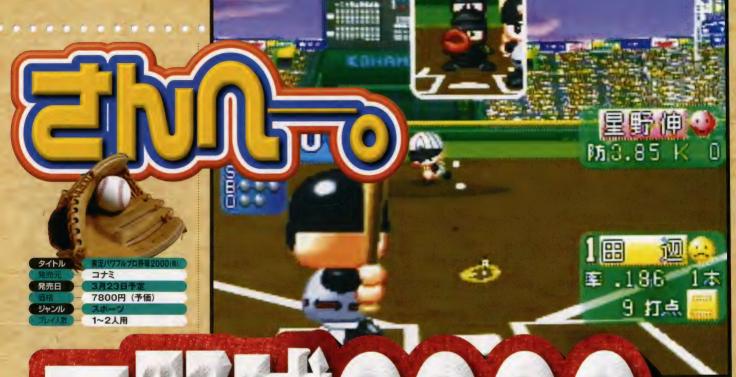
ホークス優勝の立役者のひとり、秋山選手。守備職人という新しい能力が追加されているね。守備の鉄壁さはピカいちってとこだよね

ドラゴンズの新人、福留選手。内野手としては、かなり痛い特殊能力がついちゃってます。その名もタイムリーエラー……。厳しいなぁ

さんへー。

タイトル	実況パワフルプロ野球2000(仮)
発売元	コナミ
発売日	3月23日予定
価格	7800円（予価）
ジャンル	スポーツ
プレイ人数	1～2人用

口野球2000（仮）

アレンジが変わる!!

背番号までいじれるアレンジぶり

自分の好きな選手を移動させて、好きなチーム編成のできるアレンジモード。今回からは登録した選手の背番号までいじれるようになったんだ。これで、より思い入れのあるアレンジができるね。

実際のプロ野球同様、シーズン中にトレードした選手でも、背番号を変更することができるので、より本物らしく感じられるね

右の大きな画面を見てもらうとわかるけど、使用中の背番号や永久欠番などもわかっちゃうんだ。阪神に移籍した広沢選手の背番号もこれでOK

永久欠番は赤くナンバリングされているよね。使えないのかな

パワプロクンポケット2(仮)は次のページへGO!!

GBで野球を愛するみなさんへ

パワプロクンポケット2（仮）

そしてGBでもパワプロ旋風を巻き起こしたソフトの新作も登場!! パワプロでも好評なサクセスモードをメインにしたお手軽ソフトなのだ。

タイトル	パワプロクンポケット2(仮)
発売元	コナミ
発売日	3月23日予定
価格	4500円（予価）
ジャンル	スポーツ
プレイ人数	1人用
備考	通信ケーブル対応

今度はプロ野球でサクセスだ!!

前回は極亜久高校の野球部に入った主人公が、高校野球の頂点を目指し、プロ野球ドラフトを勝ち取るまでの、愛と涙と……の日々だったよね。今回はなんとプロ球団から物語はスタートするんだ。それもプロ13球団中（物語のなかでね）最弱のドリル・モグラーズの一員としてサクセスが始まるっていうんだから、どんな物語になるのか今から楽しみだよね。今回も様々なトラブル(?)や数多くのイベントが続出するみたいだから、わくわくしちゃうぞ。

これが今回のタイトル画面。主人公の隣にいるメガネのキャラは?!

これが野球の画面。試合はこーやって進んでいくみたいだね。もちろん、相手はプロの球団だぞ

白熱のバッティングシーンはこれ。相手の球種をよんで、ヒットにすることができるかな

サクセス以外にも対戦モードも用意されています。友達と対人戦も楽しめるってわけだね

ドリル・モグラーズに入団します。目指せ日本一

練習はこんな感じ。体力とやる気に注意しよう

選手個人のステータス。心の病気があるみたい

もちろんN64とのリンクもありますよ!!

もちろん、GB版で育てた選手はN64版へ移動させることができます。せっかく育てた選手なので、ぜひN64版でも活躍させてみたいよね。友達とのデータ交換も楽しいかも。自分の育てた選手を友達にあげたりして、自分の育て具合を自慢するなんてのもアリ。いろいろな楽しみ方ができるから、友達と一緒に盛り上がろうぜ。

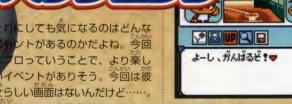
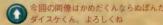
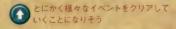
練習で鍛えるのはもちろん、ミニゲームで育てる要素もあるぞ

選手のステータスや評価はここからチェックしていくんだ

カセットはバックアップカートリッジだからデータも安全

イベントは?!試合は?!どーなるどーするパワプロクン

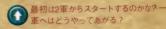
それにしても気になるのはどんなイベントがあるのかだよね。今回はプロっていうことで、より楽しいイベントがありそう。今回は彼女らしい画面はないんだけど……。期待してもよさそうだよね。

今回の同僚はかめだくんならぬぼんだダイスケくん。よろしくね

なにやら主人公が一喝されています。どんなイベントなのかな

最初は2軍からスタートするのかな?一軍へはどうやってあがる?

なんか目つきの悪そーな兄ちゃん。チームメイトなのかな

とにかく様々なイベントをクリアしていくことになりそう

試合では自分の力をアピールしたいところだ。がんばれ

早く実際に操作して遊んでみたいけど、もう少し我慢だ

みなさん、ちょっと遅いけどあけましておめでとうございます。今年2000年のN64の目玉といったら、このソフト!!新春1発目のカービィ情報は、画面写真がいっぱい届いて、ますますにぎやかに紹介できるようになりました。ということは、発売もう～んと近くなってきているということですね、きっと。それでは早速紹介していきましょう。

星のカービィ64（ロクヨン）

タイトル	星のカービィ64
発売元	任天堂
発売日	3月予定
価格	6800円
ジャンル	アクション
プレイ人数	1人用
備考	振動パック対応

今回初公開はオープニングシーン。ひとりの妖精がクリスタルを持って逃げるシーンから始まっていくんだ。このクリスタル、悪い3体の追っ手によって粉々にされてしまうそうなんだけど……。

妖精たちの住む平和なリップルスターに不気味な黒い影がやってくるんだ

困り果てた妖精とともに、カービィはクリスタルを集める旅に出ることにしました。急いでカービィ!!

クリスタルをもって、ひとりの妖精が逃げるんだけど、その後ろには黒い魔の手が……

星空を見上げるカービィ

そこに妖精が落ちてきて……

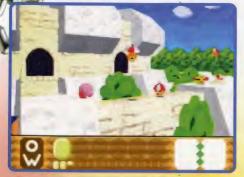
どんなステージがあるのかな？

カービィのステージは仕掛けが満載！

なにやらオープニングでは大変な事態になってしまったようだよね。君はカービィを操作して、粉々にされたクリスタルのかけらを集めていくことになるんだ。では、その先に待ち受けるステージをほんの少し紹介していこう。まず冒険が始まるのはポップスターだ。ここでカービィはいろんなアクションを体験しながら覚えていくことになりそうだよ。カービィ独特のふわふわした操作感覚と、奥の深いアクションをしっかり学んでおこうね。また、今回の大きな魅力の「能力のミックス」は次ページから紹介しているからね。

ここが冒険の始まりの場所、ポップスター。カービィと妖精の前にどんなことが起こるのかな？

巨大な樹の中を進むカービィ。どんな敵がカービィたちのおじゃまをしてくるのかな。でも負けないぞ

カービィ独特のふわふわしたアクション。この飛ぶアクションをうまく使っていくことを覚えよう

お城の塀の上も敵でいっぱい。こんなとこを抜けていくのは大変だけど、みんなやっつけちゃうぞ

樹の中に大きな穴が開いているぞ。ここから先に進むことができそうなんだけど、何があるのかな？

出ましたおなじみの敵キャラ、ウィスピーウッズ。今回はよりパワーアップしているらしいんだって

カービィはどんな風にすごいの？

いかに敵がパワーアップしてこようと、カービィだって負けてられないよね。こちらも強力な能力で対抗していくぞ。まずは、カービィの3つの能力を紹介していこう。これらの能力を敵からコピーして得られるものなんだ。どの敵がどんな能力を持っているかをまず見極めようね。

スパークの能力

スパークの能力をコピーしました。これで敵キャラもしびれてくれるかな

どんなコピー能力があるの？

敵を吸い込んで能力をコピーできるカービィ。今回はひとつの能力だけではなく、2つの能力を同時にミックスして使うことができるんだ。それは右ページで紹介するとして、まずは1つの能力を使っているカービィを紹介していこう。ザコ敵なら、この能力でやっつけることも簡単だ。様々な場面や敵キャラに応じて、シングルで行くか、ミックスでいくか考えていったほうが、より楽しいかもね。

ボムの能力

ボムの能力をコピーしました。これで爆弾攻撃ができるんだって

アイスの能力

アイスの能力をコピーしました。敵を凍らせてやっつけることができそうだよ

能力ミックスでカービィはもっと強くなる!!

そしてお待たせ。今回のカービィのすごいところ、それが能力のミックスだ。今月は4パターンの能力のミックスの仕方を紹介しよう。これらの能力ミックスの方法なんだけど、状況に応じて使い分けることができそうだね。君が操作して、最もやりやすいものを使っていくといいかも。

これは、ストーンとニードルの能力をミックスしたカービィだ

この能力ミックスでは巨大なドリルの能力がつくみたいだね

このドリルで突き進んで敵キャラをまとめてやっつけちゃおう

どんなミックス能力があるの?

能力をミックスするかしないかで、攻撃力は変わって来るんだ。例えば、左の大きな画面。これはカッターの能力だけの場合だ。これにカッターを2つミックスすると上の画面のようになるんだ。

パターンA

敵をほおばった状態から今度は吐き出して違う敵にぶつける方法だ。

やっぱり敵をほおばった状態から

今度は吐き出して違う敵にぶつけるんだ

パターンB

能力を持つ敵を2匹同時に一気に吸い込んでミックスする方法だ。

能力を持つ敵を2匹吸い込んでしまう

すると飲み込むと能力ミックスだ

パターンC

敵をほおばった状態から敵をリフトアップしてぶつけていく方法だ。

敵をほおばったままでリフトアップ

その敵を違う敵にぶつけるとOKだ

パターンD

能力をミックスした状態から能力星をリフトアップして敵にぶつける。

能力をまずひとつコピーするんだ

その能力星をそのまま敵にぶつける

ついに正式タイトル決定!!

THE LEGEND OF ZELDA® ムジュラの仮面

©1999 Nintendo ※画面は開発中のものです

タイトル	ゼルダの伝説 ムジュラの仮面
発売元	任天堂
発売日	2000年
価格	6800円（予価）
ジャンル	3DアクションRPG
プレイ人数	1人用
備考	メモリー拡張パック専用
	振動パック対応

先月、宮本さんからサブタイトルは「ほにゃららのお面」または「マスク」という感じで落ちつきそうだと聞かされたけど、結局ちょっと変わって「ほにゃららの仮面」にめでたく決定された。あ、もう隠さなくていいんだ。サブタイトルは「ムジュラの仮面」に決定！ ところで、ムジュラって何だ？

密林仮面戦士オドルワ

「オドルワの仮面」によってつくり出された巨大戦士。全身にタトゥー（入れ墨）を施し、素顔は仮面で隠されている。脅威的なジャンプ力と、長くするどい刀が武器。時おり見せる不思議な踊りは、相手への威嚇か？

危うしリンク！史上最大の戦士系ボス登場！

ボスも仮面をつけている！

夏のスペースワールドから、はやくも半年が過ぎようとしている…。が、あのとき戦ったこいつは忘れない。ショーバージョンで唯一プレイできたボスキャラで、とにかくその巨大な姿に圧倒された。今月公開された写真であらためてチェックすると、全身を覆う見事なタトゥーに目が奪われてしまう（デザインもかなり変更されたようだ）。どうやらオドルワも仮面をつけているようだが、はたしてその意味は？ ボスを倒して仮面がはがれると明かされる秘密があるとか…？ それとも、ボスの仮面を集めることによって、冒険の道が開けるとか…？

全身タトゥー！

⬆気のせいかもしれないけど、上半身のタトゥーが悲しそうな人の顔に見えるんだよな…。それはともかく、リンクとの身長差と言い、刀の長さと言い、どう考えてもヒキョーなり。ちなみに夏のショーでは、動きも素早かったし…

⬅オドルワの攻撃をかわし、足下をすくうように剣で斬る！ とは言っても、かなりつらい戦いになりそうだ…

水陸両用の頼れる仮面!ゾーラリンクに変身!

気になる両腕のヒレの使いかたは…?

先月はゴロンリンクを紹介したので、今月はゾーラリンクでお楽しみください（なんだか、しばらくリンクの素顔を見ていないような…)。ゾーラと言えば、どうしても水中用おまかせキャラというイメージがつきまとうが、陸上でのアクションにも期待を持てることがわかった。右の写真は得意の水中シーン。その泳ぎっぷりは、心配ご無用。で、陸上の写真だけど、Aボタンアイコンの「しまう」に注目。しまう？ 何を？ 写真から推理すると、どう考えても両腕のヒレとしか思えないんだけど…。

⬅両腕のヒレは、陸上ではするどいナイフのように使えるんじゃないだろうか？ ショーでは陸上でヒレを使うアクションは確認できなかったけど、流されたビデオではアクションアイコン上に「フック」という文字があった。それがこれのこと？

➡ヒレを使った攻撃の他に、キックも見せてくれる。コントローラのボタンをどのように振り分けるのか楽しみ。ちょっとカンフーっぽくない？

これはもちろんゾーラギター

➡サカナの骨ではない。ゾーラリンク専用の楽器、ギターだ。ちなみに仮面で変身中は、弓などの攻撃系アイテムを使用できなくなっている。これは先月のゴロンも同じだった。そのかわり、他の攻撃手段が用意されているってことか…

⬅ゾーラの仮面に限ったことではないが、仮面をセットするときに、リンクの悲痛な叫びを聞くことができる。仮面には、それぞれ前の持ち主の思いが宿っているらしい。彼らの力がリンクに宿るのか…？

⬅スタルキッドがつけているのがムジュラの仮面？ 「あくまのキッス」に「おうふくビンタ」…。それは、ルージュラやがな！ …では、また来月

刻のカーニバルとは…?

物語は『時のオカリナ』の数カ月後から始まる…。この世の終わりを感じながらも、人々は「刻のカーニバル」の準備に精を出している。そこは初めて見る場所だけど、人々はどこかで出会ったことのある顔ばかり。そんな、ちょっと不思議なパラレルワールドで開催される「刻のカーニバル」とは？ 刻の女神への感謝祭…、としかわかっていないが、物語の重要なカギとなる言葉には違いない。「月」「仮面」「カーニバル」…、それぞれの言葉が織りかさなって、だんだんと『ムジュラの仮面』の世界観が見えてきた。ところで…、ムジュラって何だ…？

世界の終わりまで、あと3日…。
ゲームの発売まで、あと…続報を待て!

クッパの悪巧みには負けないぞ!!

マリオの行く手には様々な難関が

アクション要素も!!

スーパーマリオRPG2
SUPER MARIO RPG2 (仮)

タイトル	スーパーマリオRPG2(仮)
発売元	任天堂
発売日	2000年予定
価格	6800円
ジャンル	RPG
プレイ人数	1人用
備考	振動パック対応

アクション盛りだくさんの冒険へようこそ!

おなじみマリオの冒険活劇第2弾!! このゲームは、ジャンルとしてはRPGだけど、RPGの型にとらわれない自由な楽しさがあふれているんだ。一体どんな楽しい要素が満載なのかな?

アイテムを選ぼう

かみなりドッカンだ

敵に当たると……

マリオ大活躍なのだ

どんな攻撃方法があるのかな?

[illegible]一体ここは[illegible]

マリオならではのアクション要素もふんだんに盛り込まれている

とにかく画面を見ただけでも楽しい雰囲気が伝わってくるよね。小さいお友達でも難しくなく楽しめるのがマリオのいいところ。一体このあと、どんなゲームになるのか、とっても楽しみだよね。

糸井重里のバス釣りNo.1®決定版！

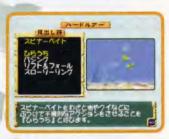
タイトル	糸井重里のバス釣りNO.1決定版
発売元	任天堂
発売日	4月予定
価格	6800円
ジャンル	SPG
プレイ人数	1人用
備考	振動パック対応
	つりコン64対応

今年の冬はあんまり寒い日が少なかったから、結構アウトドアした人も多いんじゃない?! アウトドアと言えば、釣りも楽しいよね。このソフトならこの春はおうちでアウトドアが楽しめるかもよ。

2000年は趣味の欄には「釣り」と書きましょう！

初心者もヘルプモードで大安心

釣り初心者も大歓迎のこのソフト、なんせ、懇切丁寧でとっても楽しいヘルプモードがついているんだ。しかもあの糸井さん自らが登場して、ヘルプしてくれるらしいぞ。これなら楽しみながら釣りを覚えていけそうだよね。もちろん、上級者や釣りゲームが得意な人なら、いきなり本格的な釣りをすぐに楽しむこともできるんだ。なんせ自然を味わうことができちゃうからね。自然の厳しさや美しさを感じながらプレイできる釣りゲームなんてこのソフトだけだぞ。

ヘルプモードで用語説明をきちんと覚えておくのがいいかもね

釣りゲーム上級者でも、なかなかの手応えを感じることができると思うぞ。さらに極めたい人は、同時発売予定の「つりコン64」でプレイすると、より楽しいかもね

上級者も本格的に楽しめて大安心

バスを探してボートで移動しているだけでも楽しいかも

まずはバスがどこにいるかを推理して、湖に出てみよう

バスをヒット!! ここからが君の腕の見せ所だね。ファイト開始だ

バスのいそうな所を発見したら、そこでじっくり勝負だ

見事釣り上げました。こんな大きなバスも釣れちゃうのでした

DONKEY KONG 64 ドンキーコング64

タイトル	ドンキーコング64
発売元	任天堂（開発:レア）
発売日	発売中
価格	7800円（メモリー拡張パック同梱）
ジャンル	アクション
プレイ人数	1～4人用
備考	メモリー拡張パック専用 振動パック対応

先月号までに4つのステージを紹介したので、今月は新たに2ステージを紹介。見だしの左側にあるアイコンは、攻略に使用するキャラクターだぞ。もっと詳しく知りたい人は、64ドリーム責任編集の攻略本もよろしくね。

ひるよるウッド

巨大なキノコが生えている森。森の中央には大きな柱時計があって、スイッチを押すだけで昼と夜が入れ替わっちゃうという不思議な場所なんだ。昼だけ、もしくは夜だけしか開かない扉もあるので、いろいろためしてみよう。

タル大砲でエントランスへ

DKアイランド裏手の滝（3番のワープパッドがある所）近くの島に、タル大砲が出現したら、その中に入ろう。すると、空に浮かんでいる「ひるよるウッド」の入口に打ち上げてもらえるぞ。

「ガリオンとうだい」で入手したボスキーをクランジーに渡すと…

大砲でステージのエントランスへいくことができるんだ

ステージ中央の柱時計。ウェポンでスイッチを押すと昼と夜が入れ替わる

大きなキノコの中に入ろう

ステージには、ひときわ大きなキノコのタワーがあるんだ。キノコのタワーは10階建てになっていて、上に登ることもできるんだ。中に入ったら、1階にある武器スイッチを、コング全員で押しておこう。タル大砲が出現して、一気に上まで登れるようになるぞ。後はそれぞれのゴールデンバナナを探せ！

1階には5匹ぶんの武器スイッチがある 全コングでヒットしよう

タル大砲で最上階まで打ち上げられいくドンキーコング

バレルジェットで最上階まで飛んでいくディディー

1階のスイッチを押して、制限時間内にゴールデンバナナへ急ぐタイニー

コングカラーのキノコの謎を解こうと必死になっているランキー

最上階のコングスイッチを押して部屋に入るチャンキー

ウェポンを使って、絵合わせパズルに挑戦するチャンキー

水車小屋のゴールデンバナナ

大きな水車がある小屋にはいろんな仕掛けがあるぞ。全コングのゴールデンバナナが1本ずつ隠されているので、いろいろと探してみよう。チャンキー以外は、夜にならないとゴールデンバナナをゲットすることはできないぞ。さらに、タイニーがゴールデンバナナを手に入れるには、チャンキーが小屋の中にある「?」マークのボックスを破壊しておかなくてはいけないんだ。

大きなクモと戦うタイニー

鉄のバレルを運ぶチャンキー

ただしい順番でレバーを引こう

滑車のスイッチを押すディディー

月のマークは夜に開くぞ

屋根裏でコウモリと戦うランキー

アオムシを守れ!

ファンキーのお店のちかくに、リンゴの家に住んでいるアオムシくんがいる。アオムシは、巨大なオバケトマトにいじめられているので、グレートチャンキーでやっつけてあげよう。全部倒したら、アオムシくんの家をリンゴマークの土地に運んであげよう。

力持ちのチャンキーなのだ

ウサギとかけっこ!

枯れ葉の舞う広場で、ウサギが1匹昼寝をしている。ウサギのそばにある、サウンドパッドで楽器を演奏すると、ウサギが飛び起きてかけっこが始まるぞ。「クリスタルどうくつ」で、スペシャルアクションのハンドスプリントを覚えてから勝負に勝つと…。

足で走ってるうちは本気じゃない!?

ふくろうのリングくぐり

枯れ葉の舞う広場にあるディディー用のサウンドパッドで楽器を演奏すると、ふくろうが出てくる。バレルジェットでふくろうの所に行くと、リングくぐりが始まるぞ。全部のリングをくぐろう!

中央の大木からふくろうが登場

月の門を開け!

水車小屋の近くに、昼の間は閉まっている月マークの大きな門があるよね。その門は、夜の間は開いているんだ。中にはドンキーのゴールデンバナナが隠されている小屋があるぞ。

夜の間だけ入ることができる

STAGE BOSS ドガドン

あいかわらず背後から現れるドガドン びっくりしたチャンキーのリアクションがおもしろいぞ

「アステカンウィンド」でディディーと対戦したドガドン。今度はチャンキーが対戦だ！ディディーの時と同じように、口からはいてくる火の玉などをよけつつ、すきを見てTNTバレルを投げつけて攻撃してやろう。そのうちに、コングバレルが出現するので、グレートチャンキーで巨大化して、ドガドンにパンチパンチで攻撃だ！

ドガドンが吐き出した炎の攻撃。あたり一面火の海になっちゃうんだ

巨大化して戦うチャンキー。なんだか怪獣大決戦ってカンジだぞ

クリスタルどうくつ

きらきら輝くきれいなクリスタルがあたり一面にひろがる洞窟。クリスタルでできたお城があったりするんだけど、なんだかすこし寒そうなカンジ。洞窟内のクリスタルの壁は、チャンキーのパンチパンチで破壊できるんだ。

ドンキーの耳の中!?

ドンキーの顔の形をしているDKアイランド。その耳の部分に詰まっている岩が壊れたら、「アステカンウィンド」の入口の近くから、タイニーのくるくるパラシュートで飛んでいこう。

耳の部分に詰まっている岩が壊れる

タイニーのくるくるパラシュートで↓

クリスタルの壁を壊すチャンキー

クリスタルの建物の中

まず、ディディーを使ってコングバレルに入り、バレルジェットでドーム状の建物の上空にあるDKスターをくぐろう。すると、建物のまわりに全コング分のサウンドパッドが出現するぞ。そのサウンドパッドで、それぞれのコングが楽器を演奏すれば中にはいることができるんだ。建物の中には、全コングに対して1本ずつのゴールデンバナナがあるぞ。当然だけど、手に入れる方法は5コングでそれぞれ違うので、がんばってゲットに努めてくれ！タイニーとチャンキーは反射神経勝負、ドンキーはテクニック、ディディーはパズルで、ランキーはお手軽ってカンジかな？

まずはディディーのバレルジェットでDKスターを通過しよう

タルの下に書かれた数字がヒント。1から順にタルを投げれば…

回転する迷路には気を付けて！

ランキーバルーンで上を目指そう

動く的をコングスラムするタイニー

ウサギを助けてあげるチャンキー

大きなロッジの中

キャンディーのお店のそばにある3階だての大きなロッジ。ロッジには入口が5つあって、扉の前には、ドンキー、ディディー、タイニー、チャンキー用のサウンドパッドがあるんだ。それぞれのコングに対応したサウンドパッドで楽器を演奏して、ロッジの中に隠されているゴールデンバナナをゲットしよう。なかでも、2階にあるディディーが入れる部屋のゴールデンバナナをゲットするのはかなり難しいぞ。部屋の中にいるクレムリン軍団を全滅させればいいんだけど、制限時間が厳しいんだ。ピーナッツ・ポップガンとオレンジをうまく使って、自分なりの攻撃パターンを作ろう。

ロッジの扉の前にあるサウンドパッドで楽器を演奏しよう

バレルジェットでロウソクに灯をともせ！

部屋にいるクレムリン軍団を、制限時間内に全滅させよう

落とし穴のある部屋の中に飛び回っているジンカーを撃ち落とせ

オレンジでクラップトラップをやっつけるタイニー

チャンキーは、サーチライトに見つからないように行動だ！

クリスタルのお城に入ろう

クリスタルのお城に入ることができるのはランキー。中には2本のゴールデンバナナが隠されているんだ。1つは、お城の1階にあるコングスイッチを押して、中に入り、お城の主（!?）とパズルゲーム対戦で、もう1つは、ランキーバルーンでお城の上から中に入り、スライダーレース挑戦で手に入るぞ。

ランキーバルーンでお城のてっぺんから中に入るランキー

激ムズのスライダーレース。ハンドスフリントを覚えてから挑戦しよう

お城の主（!?）とパズルゲームで対戦するランキー

タイニーワープ

新アクションのタイニーワープを覚えたら、ファンキーのお店近くの小さい穴に、ミクロコングになって入ろう。中にあるコングパッドでタイニーワープすると、ゴールデンバナナが手に入るぞ。

コングバレルでミクロコングに

小さな穴の中に入ろう

新アクションのタイニーワープで…

ゴールデンバナナをゲットしよう

絵合わせパズル

キャンディーのお店の近くにある1階建てのロッジの所に行き、入口のサウンドパッドで楽器を演奏して中に入ろう。ロッジの中には、グレーのスイッチと、色のついたパネルがあるぞ。グレーのスイッチで家を回転させながら、パネルの絵合わせをしよう。制限時間内に全部のパネルの絵合わせができればOKだ。

コングスラムでパネルの絵をめくって、同じ絵をそろえるんだ

ゴリラゴーン

まず、クランキーからチャンキーの新アクション、ゴリラゴーンを教えてもらう。そして、ステージ入口の正面にあるクリスタルの壁を、パンチパンチで破壊する。中にはチャンキー用のコングパッドがあるので、さっそくゴリラゴーンだ。ゴールデンバナナが出現するぞ。

とつぜん現れるゴールデンバナナ

STAGE BOSS アーミイ・ジロー

こりずに登場するアーミイ・ジロー。あいかわらずの重装備でドンキーのまえに立ちふさがるぞ

「ジャングルガーデン」でドンキーに破れたアーミイ・ジローとのリターンマッチ。こんどは、以前よりも多彩な攻撃でドンキーを迎え討つぞ。相手にダメージを与える方法は前と同じで、うまく攻撃を避けながら、すきをついてTNTバレルを投げつけるだけ。対戦後半の、誘導ミサイル攻撃に気を付ければ、そんなに怖くない相手だぞ。

空に向かって大量の火の玉を撃ってくる。走ってにげろ！

小さい円を描くように[illegible]れば、ミサイルはよけられるぞ

タイトル	ポケットモンスター金、銀
発売元	任天堂
発売日	発売中
価格	3800円
ジャンル	RPG
プレイ人数	1人用
備考	通信ケーブル対応 時計機能内蔵

『ポケモン金・銀』の攻略もはや3回目!! いよいよ今回でジョウト地方を一気にクリアしていくぞ。さあ、みんなの準備はいいかな？

いよいよジョウトの攻略も大詰めだ! ポケモンマスターへの道は見えたか?!

ジョウト最後の冒険マップはここだ!!

これがジョウトの完全マップだ。「そらをとぶ」を使うと、各町に飛ぶことができるけど、32番道路とかに行きたいときには、このマップを参照して、近い町に飛んでいくといいかもね。

MAP

1 ワカバタウン
2 29番道路
3 ヨシノシティ
4 30番道路
5 31番道路
6 キキョウシティ
7 32番道路
8 アルフのいせき
9 つながりのどうくつ
10 33番道路
11 ヒワダタウン
12 ウバメの森
13 34番道路
14 コガネシティ
15 35番道路
16 しぜんこうえん
17 36番道路
18 37番道路
19 エンジュシティ
20 38番道路
21 39番道路
22 アサギシティ
23 40番すいどう
24 うずまきじま
25 タンバシティ
26 41番すいどう
27 42番道路
28 スリバチやま
29 チョウジタウン
30 43番道路
31 いかりのみずうみ
32 44番道路
33 こおりのぬけみち
34 りゅうのあな
35 フスベシティ
36 45番道路
37 くらやみのほらあな
38 46番道路

え?! まだ1カ所行けない所が残ってるって?! そう、ワカバタウンのちょっと右上の場所。ここはまだ行くことができないんだ。どうやって行くのかな？

君は幻のポケモンたちをGETできたか?!

さて、下に紹介している5匹のポケモンたち。この幻のポケモンをゲットすることができたかな？ 特に3匹の伝説ポケモンはかなり捕まえにくいんじゃないかな?根気よく草むらを歩いてみよう。

ホウオウは「スズのとう」頂上にいるぞ

ルギアは「うずまきじま」のどこかに

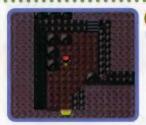
ADVENTURE GUIDE 冒険ガイド

前回のタンバシティの次はエンジュシティの右側にルートを進めていきます。なので、「そらをとぶ」を使ってエンジュシティまで戻ってくださいね。それでは今月もいってみましょうか!!

スリバチやま

暗い山の中であのポケモンをGET!!

エンジュシティから右方向に進んでいくと、久しぶりに山越えになります。中は暗いので「フラッシュ」を覚えているポケモンを連れていこうね。山の中では「なみのり」を使っていけそうな所もあるんだけど……。滝が邪魔して……。

「フラッシュ」を使って明るくしておこう

マリルはここでGETできるんだ!

実はここでとってもかわいいポケモンがゲットできることを知っているかな? そう、右の写真のマリルがここで捕まるぞ。ただ、出現率がとおっても低いので、めったにお目にかかれないと思うんだ。ただ、マリルについては詳しく知っている人がいるみたいだから、彼の電話番号を聞いておくといいかもね。

35番道路であるトレーナーと戦えばマリルの分布がわかるようになるぞ

42番道路

草むらでポケモンを捕まえていこう!!

スリバチやまにいく途中の道路が42番道路。でも実はスリバチやまに入らないで、右の水の部分から「なみのり」を使って進むこともできるんだ。途中、陸地があるんだけど、そこには「ぼんぐり」の木が3本も生えているぞ。

ここから「なみのり」を使って進んでみよう

43番道路

スリバチやまを通らなくても……

42番道路からスリバチやまを越えるか、「なみのり」で越えてくると、この43番道路にたどりつくんだ。何人かのトレーナーがいるから、ポケモンの体力が大丈夫そうなら、ここで戦っておこう。この先がチョウジタウンだ。

トレーナーたちが何人かいるのでバトルだ

チョウジタウン

怪しい黒ずくめのあの連中が復活だ!

山奥の小さい町って感じのチョウジタウン。ここでの名所に湖があるらしいんだけど、どうも様子がおかしいぞ。なんと、あのロケット団がここでも悪さをしているらしいんだ。懲りない連中だなぁ。早速退治をしてやりましょう。今回は頼もしい助っ人もいるんだ。

小さい村にロケット団が!!

いかりのみずうみ

ギャラドスが大量発生だって?!

コイキングが釣れる名所として名高い湖に、ギャラドスが大量発生しているらしいんだ。しかも湖の真ん中には真っ赤なギャラドスが!! これは捕まえてみるってのもいいかも。チャレンジだ。

赤いギャラドスは通常の3倍?!

ロケット団をやっつけよう!!

ワタルと協力してロケット団の壊滅に乗り出すことに決定!! なんとお店の地下がロケット団のアジトになっていたんだ。しかも妙なトラップまで仕掛けられていて結構大変。でもポケモンたちを悪用するロケット団は許せない!! 全ての団員をポケモンバトルで倒すのだ。

お店の地下がアジト?!

トラップを解除するには?

バトルで全員倒せ

ジムリーダー ヤナギ

ツルツル滑るジムの中はどーなってるの?

ロケット団を倒したら、今度はジムリーダーとのバトルに行こう。ここのジムなんだけど、氷でツルツル滑ってうまくジムリーダーのところにたどり着けないんだ。氷のないところでは止まれるので、右からぐるっと回る感じで進めばたどりつけると思うぞ。

もち、トレーナーも倒せ

●VSトレーナー

【1人目】
スキーヤー　アユミ
【2人目】
ボーダー　フミヤ
【3人目】
ボーダー　ノリヒロ
【4人目】
スキーヤー　サチコ
【5人目】
ボーダー　キンジ

ジムリーダーヤナギ

こおりポケモンの使い手のヤナギ。ほのお、いわ、はがねタイプで勝負だ

勝利するとアイスバッジとわざマシン16をゲット。これでバッジは7つだ。残り1つをそろえればポケモンリーグに挑戦できるぞ。

ラジオとう

ロケット団大暴れ!! それは止めねばならぬまい!!

やっとロケット団を倒したと思ったら、今度はコガネシティのラジオとうを占拠したんだって。よくやるよ、んとに。ひとまずチョウジを後にしてコガネにひとっ飛び。残っているロケット団と黒幕をこらしめてあげましょう。うんとね。

地下通路から地下の入り口に

ロケット団とはすべてバトルだ

局長を救出すると、いいことありそう

44番道路

草むらが1カ所しかないね

ロケット団をやっつけたら、再びチョウジタウンに戻って新たなルートを目指しましょう。次は44番道路。草むらも1カ所しかないので、野生ポケモンをゲットして、トレーナーと戦ったら、先に進もう。釣りも忘れずにね。

電話番号を聞ける人はくこと

こおりのぬけみち

ここもまたツルツル滑って大変です

チョウジのジム同様、ここも氷でツルツル滑って進みにくいです。また、落とし穴があって、近くに岩があったら、「かいりき」を使って岩を落としておくと道が開けるようになるぞ。野生ポケモンがイヤならスプレーしておこうね。

「かいりき」を持っているポケモンを

フスベシティ

8人目のジムリーダーに挑戦しよう!!

ついにやってきたジョウト最後の町、フスベ。ここでの目的はズバリ、最後のジムリーダーとのバトル。何事もなくジムには進めるので、早速挑戦。ジムリーダーに会うには、「かいりき」を持っているポケモンを連れていこう。

いよいよ最後の町についたぞ

●Shop List

商品	価格
スーパーボール	600
ハイパーボール	1200
すごいキズぐすり	1200
まんたんのくすり	2500
なんでもなおし	600
げんきのかけら	1500
ゴールドスプレー	700
ディフェンダー	550
プラスパワー	500

なんでも忘れる忘れオヤジ

このおじさんに話しかければ、忘れたい「わざ」を忘れさせてくれるんだ。しかも、「ひでんマシン」で覚えた「わざ」も忘れられるぞ。

「わざ」を忘れたければここだ

イブキとワタルの修行の場だ

ここはワタルやジムリーダーのイブキが修行を積んだ場所。ドラゴン使いのトレーナーとのバトルが待ち受けているぞ。

初のドラゴン使いとのバトルだ

ジムリーダー イブキ

ドラゴンつかいと白熱バトルだぜ!!

最後のジムリーダーイブキ。女性とはいいながら、強力なドラゴンを操ってバトルを仕掛けてくるぞ。他のトレーナーもドラゴンタイプが多いが、水タイプも持っているので、草タイプや電気タイプを連れていくと効果的だ。一番相性がいいのはドラゴンだぞ。

いよいよ最後のバッジへ

●VSトレーナー

【1人目】
エリートトレーナー マサル
【2人目】
エリートトレーナー トモヒコ
【3人目】
エリートトレーナー トモエ
【4人目】
エリートトレーナー テツロウ
【5人目】
エリートトレーナー マリコ

ジムリーダー イブキ

ハクリューLv37を3匹。キングドラLv40という強力なイブキ

とにかく「はかいこうせん」に要注意。レベルも高いので苦戦しそうだ。勝利するとライジングバッジとわざマシン24をゲット…なんだけど。

りゅうのあな

ここに眠るお宝とは?

イブキに勝利したものの、肝心のバッジがもらえない。そのうえ、こんな試練まで課せられるとは……。でもこの試練をクリアすれば、イブキも君を認めてくれるはず。「なみのり」と「うずしお」を覚えているポケモンで行こう。

イブキからの最後の試練を言い渡されたんだけど

45番道路

ワカバタウンへの近道かな?

フスベからワカバに向かう道路だ。ここにも草むらやトレーナーがいっぱいいるので、野生ポケモンゲットとトレーナーを倒しておこう。電話番号を聞けるトレーナーに会ったら、ぜひ、電話番号を聞いておくこと。

電話番号を聞ける人はいるのかな?

くらやみのほらあな

ここからしか入れない穴が…

45番道路を画面左のルートで進んでいると、ここからも「くらやみのほらあな」に行くことができるんだ。しかもここからでしか入れない場所なので、ぜひ、行っておきましょう。いいどうぐがもらえるかもしれないよ。

もちろん「フラッシュ」は必須

46番道路

久しぶりにお母さんの所へ帰ろう!

ここを抜ければ懐かしい場所へ。そう、ワカバとヨシノの間に出ることができるんだ。せっかくだから、お母さんに会って、貯金について聞いてみるかな。それとウツギ博士にも会っておいたほうがいいかも。

あと一息で懐かしい場所にたどりつけるぞ

そしてポケモンリーグへ。目指せセキエイコウゲン

今始まるカントーへの第一歩!!

そしていよいよポケモンリーグに挑戦するときがやってきた。目指すはセキエイこうげん。そこに行くにはワカバタウンから「なみのり」をしていくこと。そう、新たなる場所、カントーへの旅立ちでもあるのだ。きっと前作を遊んだ人には懐かしい感動がよぎるはずだ!!

ワカバから「なみのり」で進んでみると、こんな場所に出るぞ

ここを越えるためには「なみのり」と「たきのぼり」が必要なんだ

懐かしいチャンピオンロードを抜けると……。そこはもうセキエイ

ついにきたポケモンリーグ最高峰。ここで主人公が見るものとは

いよいよ四天王とのバトル開始!! 最後にはチャンピオンが待ってるぞ

P O C K T M O N S T E R S

君はどれだけのポケモンを集めたかな?

ひでんマシンリスト

まずは「ひでんマシン」について紹介するぞ。「ひでんマシン」は、ゲームの進行上とっても大切なので、とりのがすことのないようにしよう。「ひでんマシン」で覚えた「わざ」は戦闘中以外でも使うことができるからね。

ポケモン進化させたかな

ポケモンは育てていくと進化していくことは知っているよね。今回は新種ポケモンがどんな進化をするのか、わかった範囲で紹介していくぞ。レベルアップ以外でも進化する場合があるので、友達との情報交換をしながら調べていくといいかもね。

マシンNO.	名前	効果	入手場所
ひでんマシン01	いあいぎり	細い木をきることができる	ウバメの森で親方にもらう
ひでんマシン02	そらをとぶ	1度行ったことのある町に移動できる	タンバシティのジムの前の女性（ジムリーダに勝つともらえる）
ひでんマシン03	なみのり	水の上を移動できる	エンジュシティでまいこさん全員に勝つと、座っているおじさんから
ひでんマシン04	かいりき	岩を動かすことができる	アサギシティで男の人からもらえる
ひでんマシン05	フラッシュ	暗いダンジョンを明るくする	マダツボミの塔でもらえる
ひでんマシン06	うずしお	渦潮の上を通過できる	チョウジのロケット団を壊滅するとワタルからもらえる
ひでんマシン07	たきのぼり	滝を登ることができる	こおりのぬけみちに落ちている

進化前	条件	進化後	条件	最終進化
チコリータ	LV16	ベイリーフ	LV32	メガニウム
ヒノアラシ	LV14	マグマラシ	LV36	バクフーン
ホーホー	LV20	ヨルノズク		
オタチ	LV15	オオタチ		
ウパー	LV20	ヌオー		
ヒマナッツ	たいようのいし	キマワリ		
イーブイ	?	エーフィ		
イーブイ	?	ブラッキー		
ワニノコ	LV18	アリゲイツ	LV30	オーダイル
メリープ	LV15	モココ	LV30	デンリュウ
ハネッコ	LV18	ポポッコ	LV27	ワタッコ
レディバ	LV18	レディアン		
イトマル	LV22	アリアドス		
ラッキー	?	ハピナス		
デルビル	?	ヘルガー		

今月も新種ポケモンGETだぜ!!

お待たせしました。今月も新種ポケモンのイラストを大紹介していくぞ。今回は16体。かっこいいポケモンからかわいいポケモンまで多種多様だよね。君はここで紹介しているポケモンは全部GETすることができたかな？中にはタマゴからしか生まれないポケモンや、進化しないとGETできないポケモンもいるから大変だよね。そんなときは「ポケモンずかん」を「しんがた」に設定してみてみると、途中途中にアキが出てくるよね。アキがあるってことは、まだまだ進化するのかもしれない?! なんて推理をたててみるといいかもしれないぞ。それとポケモンの名前に注目。似たような名前だったら、進化する可能性もあるからね。形や色なんかにも注目してみるといいかもね。それでは新ポケモン16体、一気に紹介していくぞ。

キングドラ

今年は辰年ってことで、このポケモンは絶対GETしようね

グランブル

なんていうか、とっても怖そうなんだけど……口のとこが

クロバット

名前といい、姿といい、あのポケモンの進化した姿なのかな

ゴマゾウ

かわいいゾウさんって感じ。鼻と耳が特徴だよね

チョンチー

あんこうってことは海の中にいるのかな？目がおかしいね

ネイティ

とりってことは「そらをとぶ」も覚えられるのかな？

ネイティオ

ネイティに名前が似ているってことは……？でもかっこいい

ブビィ

頭のデコボコしているとこが特徴だよね。火タイプなのかな

ヘルガー

スマートでとってもかっこいいポケモンだ。GETしたかな？

マリルリ

これはもしかして、あのポケモンの進化した姿なのかな？

マンタイン

大きな翼のようにも見えるけど、海の中にいるんだって

ランターン

頭の先から出ているところが光みたい。海のポケモンかな

ドンキーコングGB ディンキーコング&ディクシーコング

タイトル	ドンキーコングGBディンキーコング&ディクシーコング
発売元	任天堂（開発:レア）
発売日	1月28日発売予定
価格	3800円
ジャンル	アクション
プレイ人数	1人用
備考	GBカラー専用ソフト

ゲームボーイでは久しぶりに登場の『ドンキーコング』シリーズ。カラーになったので画面が見やすくなり、コングたちの多彩なアクションも、よりいっそう楽しめるのだ！ 今月はゲームシステムのおさらいと、レベル2までの各エリアの紹介をお届けしよう!

「伝説のロストワールド」1番乗りを目指せ!

「伝説のロストワールドを探せ! 」というハナシで、ドンキーコングランド大騒ぎ。ディクシーも、赤ちゃんコングのディンキーを引き連れて、ロストワールドを探す冒険の旅へと向かうことにしたのだ! 相棒はステージ内の「DKバレル」の中に入っているので、これを壊せばいつでもセレクトボタンで交代できる。それぞれ能力が異なるので、上手に使い分けよう。

ディンキーコング

⬆赤ちゃんコングのディンキーは、ローリングアタックが得意技。体を丸めて転がって敵を攻撃できるだけではなく、転がりながらジャンプをすれば、普段よりももっと遠くへと飛べるんだ

ディクシーコング

⬆得意技はポニーテールスピン。ディクシー自慢のポニーテールをくるくる回して、空中をフワフワと飛んでいられるんだ。これで遠いところまで移動できるぞ。しかも敵への攻撃もできちゃう凄いワザ

コインとアイテム紹介

冒険に欠かせない、コインとアイテムの紹介だ。ここでは挙げなかったけど、ステージのあちこちにあるバナナは、100本集めると1upするぞ。また、ステージ中に必ずK・O・N・Gの文字パネルがある。これを4つとも取れば1upするのだ。ロストワールドへの道のりは長いから、ディンキーたちのライフをどんどん増やしておこうぜ。

DKコイン

⬅真のクリアのために必要。各ステージに、DKコインを隠し持っているクレムリンがいるぞ

ボーナスコイン

⬅ボーナスステージをクリアするともらえるコイン。これも真のクリアのために必要となる

ベアーコイン

⬅クマの仲間たちから情報をもらう時に必要となる。島内のあちこちにあるから探そう

ライフバルーン

⬅取ればライフが1つ増えるぞ。これは逃さずに取っておきたいアイテムだ

アニマルフレンド

島の中には、キャラクターが描かれたタルが散らばっていて、これを壊すとディンキーたちの冒険を助けてくれる「アニマルフレンド」が出現するのだ。彼らの力を借りないと行けない場所もあるぞ。

⬅タルには、中に入っているアニマルフレンドのイラストが描かれている

カジキのエンガード

⬅スイスイ泳げるので水中の移動が楽になる。鋭いハナで敵を倒せるぞ

クモのスクイッター

⬅クモの巣を吐き出して敵を攻撃するだけでなく、足場まで作れるのだ

オウムのスコークス

⬅高いところまで連れていってくれる頼もしい仲間。タマゴ攻撃も可能

象のエリー

⬅素早くて力持ち。ジャンプ攻撃の他にもななめ方向に水を飛ばせる

★エリアガイドその1★ コットントップみさき

「コットントップみさき」は、いちばん最初のレベルだけあってまだまだカンタン。序盤のうちからディンキーたちのライフ数を、しっかり増やしておこう。ちなみに各レベルに1つ、セーブポイントの「リンクリーのかくれが」があるぞ。

⬅ワールドマップ。まだまだロストワールドへの道のりは長い

①赤いふなつきば

⬅はしけのエリア。K・O・N・Gパネルなど、アイテム獲得に注力しよう

②バッザーの湖

⬅サンゴが美しい水中のエリア。カジキのエンガードの力を借りれば楽チンだ

③フォードノックス

⬅「赤いふなつきば」と同じく、はしけのエリア。水中にも敵が出現するぞ

④トータルリコイル

⬅リフトが出現し、エリア構成がやや複雑。ピョンピョン跳ねる敵に注意

⑤ココのすいろ

⬅切り立ったガケと水路のエリア。ガケの上にはアイテムがいっぱいあるぞ

⑥命がけのリフト

⬅その名の通り、リフトやロープがあちこちにある。敵がイヤな場所に出現

みさきのばんにん バーボス

バーボスとの戦いは「エンガード」の力を借りることになる。バーボスは、まず分身を上中下の3方向に吐き出してくるので、これを上手に避けよう。すると次に分身を1つだけ吐いてくるので、これを引きつけて跳ね返すと、バーボスにダメージを与えられるぞ。

⬅1つだけ吐き出された分身は、フラフラと左の方へと迫るので、画面の左端まで引きつける

⬅すると点滅して動きがストップするので、このスキにエンガードのハナで突っついてみよう

★エリアガイドその2★ クレミス大へいげん

エリアの内容は「コットントップみさき」と似ているけど、構成が複雑なエリアが多く、しかも敵が大幅に増えているため、難易度は格段に上がっている。でもコースターに乗って移動するエリアがあるので、楽しみなレベルでもある。

⬅水中から雪山まで、バラエティに富んだレベルだ

①サンゴの森

⬅ここも水中のエリアだけど、迷路のような作りになっていて難しい

②ミンキーのいたずら

⬅木の幹を移動するエリア。「オウムのスコークス」の力を借りると、いいぞ

③クラスプロープ

⬅ロープの下には敵が待ちかまえているので、落ちないように慎重な操作を

④とめられない とまらない

⬅雪山をコースターに乗って移動する。ジャンプをして段差を乗り越えよう

⑤かわべの大あばれ

⬅ガケと水路のエリア。水路には敵が多く出現するので、ゆっくり進もう

⑥スコークスのすいしゃごや

⬅敵が多いので、スコークスのタマゴ攻撃を利用しないとクリアは難しい

ゆきのかいじん ブリーク

ブリークは、ディンキーたちに向けてタルを投げてくる。最初は高い弾道だけど、徐々に水平に近づいてくるのだ。ブリークのタル攻撃をひと通り避けると、小屋の屋根の上にタルが出現する。これをつかんでブリークに投げつければ、ダメージを与えられるぞ。

⬅ブリークの正面にいると、タル攻撃を避けにくい。小屋の上に登れば、わりとカンタンだ

⬅小屋の上にタルが出現するので、つかんで投げつけよう。これを何回か繰り返せば倒せるぞ

THE LEGEND OF ZELDA ゼルダの伝説 ふしぎな木の実 力の章

大期待の『ふしぎな木の実』3部作、その1作目『力の章』の発売が迫る!

タイトル	ゼルダの伝説 ふしぎな木の実～力の章～	容量	未定
発売元	任天堂	ジャンル	アクションRPG
発売日	2000年春	プレイ人数	1人用
価格	3800円	備考	ゲームボーイカラー専用

新しい仕掛けだけでなく、懐かしい謎解きも健在!

この『力の章』には、新しい謎解きはもちろん、今までに発売された『ゼルダ』シリーズの仕掛けや謎解き要素がいくつか用意されているのだ。例えば初代『ゼルダの伝説』にあった、あるブロックを動かすと隠し階段が出現するといった仕掛けが用意されているぞ。今月は、その一部を紹介しよう。

➡初代『ゼルダ』から、ストーリー中にその名前があった「インパ」。今回も何らかの形で物語に関わっているらしい

動かせるブロック

初代『ゼルダの伝説』などにあった仕掛けだ。ダンジョン内に動かせるブロックがあり、押してみると隠し階段が出現するのだ。この階段を降りてみると、何かいいアイテムが手に入るかもしれないぞ。

⬅初代『ゼルダ』の動かせるブロック

⬅1つだけ位置が違うので、いかにも動かせそうな雰囲気だ

⬅ブロックを動かしてみたら、やっぱり隠し階段が出現したぞ!

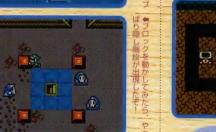
回転する扉

⬅初登場の回転する扉。こちらもダンジョン内に仕掛けられている

⬅どうやら思い通りの方向には進めない、手強い仕掛けのようだ

アチチの実

⬅発見した「きのみぶくろ」の中に、アチチの実が入っていたぞ

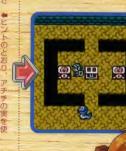
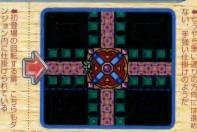
⬅武器としても使える便利なアイテム。残り個数には注意したい

新登場の「アチチの実」は、火を放てるアイテム。敵に向けて使えば強力な武器になるし、薄暗いダンジョン内で使えば、燭台に炎をともすこともできるんだ。これを使わないと解けない謎もあるぞ。

⬅おなじみヒントをくれるおじいさん。「火」がキーワードだ

しょくだいに"ひ"をともすのじゃ
さすれば みちはひらけるであろう。

⬅ヒントのとおり、アチチの実を使って、燭台に火を灯してみよう

⬅すると隠し宝箱が出現!『夢をみる島』にもあった謎解きだ!

「アチチの実」は無制限に使えるのではなく、持っている個数分だけしか使えないのだ。謎解きに必要なアイテムだし、常にいくつか持っておきたいところだね。

METAL GEAR™
Ghost Babel

タイトル	メタルギア ゴーストバベル
発売元	コナミ
発売日	2000年春(世界同時発売予定)
価格	未定
ジャンル	タクティカルエスピオナージアクション
プレイ人数	1人用
備考	ゲームボーイカラー専用 通信ケーブル対応

ソリッドスネークに新たなる指令が下った!

21世紀初頭。合衆国が開発中の「核搭載二足歩行戦車メタルギア」が、独裁軍事集団によって強奪された。この非常事態に対し、政府は、陸軍特殊部隊デルタフォースに出動を命令するとともに、潜入工作のエキスパートであるソリッド・スネークを召喚。敵の本拠地「ガルエード」への潜入と「メタルギア」の破壊を要請した。難攻不落の武装要塞に立ち向かうスネークの前に「ブラック・チェンバー」と名乗る謎の傭兵団が立ちはだかる。浮かび上がる過去の因縁と、隠された事実とは…。前作『メタルギアソリッド(PS)』の基本システムをベースに、新たに書き起こされたシナリオがゲームボーイカラーで楽しめる。

かつてスネークの上官だったキャンベル。サポート役のメイ・リンも登場する

パラシュートで敵地へ潜入するスネーク

敵に見つからないように行動するのが鉄則だ

スネークに協力してくれるクリス

携帯ゲーム機を意識した面クリア型のシステムだ

VR TRAINING

前作『メタルギアソリッド(PS)』にもあったモードで、仮想空間での潜入訓練をプレイできる。ストーリーモードの練習にもなるが、単独でも十分たのしめる。全180ステージ。

敵兵に見つからずにゴールをめざせ

VS BATTLE

通信ケーブルを使用する通信対戦。マップ上にある3つのデータディスクを回収しゴールを目指す。視界が限定されているため、対戦相手の位置がわかりにくく、白熱した対戦ができるぞ。

GBならではの対戦モードなのだ

ゲーム中盤、敵の首領マイザーに挑むためにはどうしても乗り越えなければいけない難関がある。今月はボス攻略だ！

タイトル	スターツインズ	ジャンル	シューティングアドベンチャー
発売元	任天堂（開発：レア社）	プレイ人数	1～4人用
発売日	12月1日より発売中	備考	振動パック対応
価格	6800円		バックアップカートリッジ

STARTWINS スターツインズ™

ちょっと気になる小ネタ大特集！

照準出してても……

遠くの敵を狙って攻撃するときや、弾数の少ない武器で攻撃するときは、やっぱりRトリガーを引いて照準を出して銃撃することになるよね。最初は難しいけど、照準を出しているときもCボタンユニットで移動することができるぞ！狙いをつけながら敵の攻撃もかわそう。

スナイパーライフルを使うときは、Cボタン上下でズームアップ＆ズームダウン

敵の落とす弾は

武器を持ったドローンは、攻撃すると倒れる瞬間に弾薬を落とす。この弾薬の種類は、ドローンを倒した武器によって変わるのだ！マシンガンの弾が少なくなるとJFピストルを使ったりして節約することも多いけど、逆にマシンガンで敵を倒してマシンガンの弾をゲットしよう。

中盤以降は弾数不足に悩むことも多いけど、なるべくマシンガンでとどめを刺そう

シールドを持った敵には

シールドを持ったドローンは正面から銃撃してもなかなか倒れてくれない。でも手りゅう弾は当たりにくい……。そんなときは多少のダメージ覚悟でドローンの背後に回り込んでマシンガンを連射してみよう。たいていは背中を向けて逃げていくので、短時間で倒せるぞ。

手りゅう弾で戦うよりもかえって損害が少なかったりもするのだ

ボスキャラと戦うときに

ボスキャラ戦では操作方法が普通とは変わるので要注意。Rトリガーを引かなくても照準が現れ、移動はCボタンの左右を使うことになるのだ。Cボタン上でできるジャンプは、ボスキャラ戦では有効な回避手段。タイミングよくジャンプして、敵の攻撃をかわそう。

左右へのステップとジャンプでうまく敵の攻撃をかわしていこう

Boss CLASH!

TAWFRET

トーフレット星 ボス攻略

トーフレット星では新たな仲間フロイドとも合流して、いよいよボスキャラとの対決だ！かなりの強敵になるけど、対策さえキチンとしていれば恐れることはないぞ！

第1段階

古い宮殿の奥からジュノに向かって迫る巨大な昆虫型生物。まずはキバからたくさんのコウモリを放つ攻撃と地面を叩いて強烈な衝撃波を生み出す攻撃の2つのパターンで攻撃してくる。衝撃波パターンは第2形態以降も使ってくるので要注意だ。まずはトライランチャーでキバを破壊しよう！

コウモリにもこちらの攻撃の当たり判定があるので、マシンガンなどではツライ

衝撃波はタイミングよくジャンプしてかわそう。ココでの攻撃は無用だ

トライランチャーの弾はなるべく無駄づかいしないでおきたいところだ

衝撃波をタイミングよくジャンプでよけながら、キバが光った瞬間によく狙いを定めてトライランチャー発射。うまく当たれば1発でキバは破壊することができるぞ。いよいよ本番の第2形態にチャレンジだ！

Juno

ジェットフォースチームのリーダー的立場のジュノ。冷静沈着だけど、ボスキャラに突然出会って、ビックリして逃げ出したりする一面は意外にお茶目かも。

第2段階

第2形態ではアタマの触角からショットを飛ばしてくる。コレと衝撃波を交互に出してくるぞ。触角からのショットは狙いも正確なので注意。触角を破壊すると電撃と衝撃波のパターンになるが、電撃はボスの正面に回らなければOK！顔面にショットを集中しよう！

あんまりのんびり狙いをつけていると大ダメージを受けてしまうことになるぞ

触角部分も耐久力はそれほどないので、トライランチャーで楽勝だ

トーフレット星はステージ途中でトライランチャーの弾薬不足に悩むことが多いハズ。たいていの敵を一撃で倒す強力な武器だけど、無駄づかいは避けよう。

ついに決戦！マイザー宮殿へ！

Escheborn
エスチェボーン ボス攻略

奇々怪々、火山地帯の奥に潜む謎の巨大生物。なんとこの生物の体内を探索することになるこのステージ。待ちかまえるボスはかなりの強敵、心してかかろう！

Lupus

操作感がほかの2人とはちょっと違うので最初はとまどうかも。ホバリングはジャンプできる高さよりも上には行けないので注意。その場ジャンプだとより高く飛べるぞ。

ボス戦まで

火山地帯をしばらく進むとなにやら不気味な生き物を発見。ちょうど横にあるアイテムボックスから手りゅう弾を入手、そいつの口に投げ込んでみよう！舌づたいに巨大生物の体内に侵入できるぞ。え？入りたくない？そりゃごもっとも。中にはけっこう強敵もいるし……。

◆何ともキモチワルイ舌、そして口。ひと思いに手りゅう弾を投げ込もう

◆とっても入りたくないけどしかたない。でもよく消化されてしまわないもんだ

第1段階

巨大生物の体内を抜けると、火山地帯の真ん中でトライバルが2体の巨大カマキリに襲われている！こりゃ当然助けなきゃ、ってことでボス戦です。やっぱりボス戦にはトライランチャー、まずはカマが光った瞬間を狙って攻撃。うまく命中すれば1発でカマは破壊可能だ。

◆小さなトライバルのピンチ！ジェットフォースチームとしては見逃すわけにはいかない

◆自分が身代わりとなって敵を引きつけるループス。いよいよカマキリと対決だ

◆カマからの攻撃は大したことないけど、なかなかこっちの攻撃が当たらないのが困りモノ

カマのあとはしっぽからのショット攻撃。ここはマシンガンで連射しよう。後ろのカマキリからのミサイル攻撃がやっかいだけどタイミングよくジャンプでかわすこと。余計なダメージ、弾の無駄づかいは避けよう。

エスチェボーンはステージの大半が巨大生物の体内。スナイパーライフルの練習ができるスポットや、フロイドミッションもあるぞ。

第2段階

◆アタマを集中攻撃。マシンガンかJFピストルで

◆ジャンプでかわすと、敵の狙いが外れるのだ

しっぽを落とすと今度は口から扇形に広がるショットを2匹連続で撃ってくる。敵の弱点はアタマ。敵のショットを避けるには、こちらの攻撃のあと、1匹目のショットをジャンプで回避。それから2匹目の方へ前進すればかわすことができる。

ついに突入！マイザー宮殿

カマキリボスを倒すといよいよマイザーの待ちかまえるマイザー宮殿へと出発！3人そろえばいよいよマイザーとの対決なのだ！

Myzar's Palace 潜入！マイザー宮殿

ひとあし先に敵の首領、マイザーの潜む宮殿に侵入したベラ。彼女には自分の特殊能力を活かし、マイザーの宮殿のとびらを開く重大な任務が待っているのだ！

ベラの特性を生かそう

マイザー宮殿に到着したベラ。水路の奥に、地下水路への入り口があるのに気がついたかな？ココは水の中を自由に潜れるベラの特殊能力の出番だ！地下水路をくぐり抜けて地上に出ると、いよいよマイザー宮殿侵入のためのフロイドミッションが待っているぞ！

すいすい泳いでいくと、何やら怪しげな入り口を発見。入っていくと……

何とゾーン全体が水中のゾーン2に突入。敵が出ないので気が楽だね

Vela

水中を潜って移動できる特殊能力が十二分に発揮されるマイザー宮殿は、ベラの独壇場だ。水中を移動するゾーン2では敵は出ない上にアイテムがたくさん。よく探そう。

フロイドミッション！

フロイドのいる状態で上のパネルに乗ってAボタンを押すと、ミニゲーム「フロイドミッション」が開始！

ここでフロイドの本領発揮。彼の助けがなければマイザーとは対決できない

3つのパワーKEYを探し、ゴール地点までたどりつくミッションなのだ

ココを探せ！パワーKEY

いちばん見つかりにくいのはココ。上の穴にあるのだ

マイザー宮殿、降臨！

フロイドミッションをクリアするといよいよマイザーの宮殿への侵入だ！空中から轟音と共に降りてくるマイザー宮殿中心部。ここにジュノ、ベラ、ループスの2人と1匹が突入すれば、いよいよマイザーとの直接対決だ！

超対決！

バーチャルプロレス2 ～王道継承～
VIRTUAL PRO-WRESTLING 2

タイトル	バーチャルプロレス2 ～王道継承～
発売元	アスミック・エース・エンタテインメント
発売日	1月28日
価格	6980円
容量	256M+バックアップ
ジャンル	スポーツ（プロレス）
プレイ人数	1～4人用
備考	コントローラパック対応
	振動パック対応

いよいよ発売が迫ってきた本格プロレスゲーム『バープロ2』。あの全日本の王道プロレスが、キミの手でモニター上に再現できる日はもうすぐだ！ 熱い試合を見せてくれ！

バープロ2では、こんな試合ができるぞ！

プロレスの試合には、タッグマッチとかバトルロイヤルとかいろんな形式があるよね。てなわけで今回は、1回のみの試合を行う「エキシビジョン」モードを例にとって、どんな形式の試合ができるかを紹介してみよう。試合の形式は全部で5つ。ちなみに好きな形式の試合をえらんで遊べるのは「エキシビジョン」だけで、他のモードではゲームの進行により指定された形式で試合を行うことになる。

炸裂！ 馬場社長の32文ロケット！

シングルマッチ

一番基本的な1対1の試合を行うのが、このシングルマッチ。まあ、ふつうに遊ぶんだったら、CPU相手、人間相手を問わずこのパターンで試合をすることが多いよね。

やっぱりレスラー同士の1対1での激突ってのは見てて面白いよね

タッグマッチ

こちらは2人1組のチーム同士で試合を行うタッグマッチ。こういう試合ではパートナー同士のコンビネーションが大事だよね。ちなみにタッグパートナーのCPUの思考は前作より強化されているぞ。

タッグマッチは、シングルよりもより戦略性が強くなるぞ

バトルロイヤル

なんと、最大40人までの選手が参加することができてしまうのがこの「バトルロイヤル」。とはいっても、1度にリングにあがれるのは4人までで、あとは負けた選手から順に退場し、かわりに新しい選手があがってくる、という形になっている。

さすがにウン十人が同時にってのはムリかな

でも、4人もレスラーがあがってくれば相当な迫力だよね

3WAYマッチ

3人で同時に試合を行うモード。まあ、3人用のバトルロイヤルみたいなものだと思っておけば、ほぼまちがいなし、ってなところかな？

だいたいは2対1みたいな展開になるんだよね

エリミネーション

参加する選手を5人ずつ選択し、そのチームで団体戦を行う。勝ち抜き戦と1対1対抗戦の2種類があるぞ。

まずはチームに参加する選手をえらんで

つぎつぎに試合を行っていくわけなのだ

試合にはいる前に、これだけは覚えておこう！

『バープロ2』の試合で一番大切なことは、「打撃」「組み」「防御」の関係を理解すること。この3つの操作は、いってみればジャンケンのグー、チョキ、パーのような関係にある。つまり、技同士がぶつかったときには「組み技は打撃技に負ける」「打撃技は防御に負ける」「防御は組み技に負ける」ということになるわけ。こうした駆け引きをうまくやることが試合での勝利につながるんだね。

操作方法

組み技	Aで組んでから（ボタンを押す長さによって技の強弱がちがう）AorB+十字キー
打撃技	B（ボタンを押す長さによって技の強弱がちがう）+十字キー
防　御	R（タイミングが合えばキャッチスロー）
組み避け	L
スペシャル技	精神力が「キレた！」状態の時にA長押しで組んで、3Dスティック

スタイルごとの違いは？

上で説明したのはとりあえず「プロレス」スタイルの場合。「格闘」スタイルやシュートスタイルの選手の場合には、それぞれ特殊な技が用意されている。ここでは、そんな技をみてみよう。

格闘ではA長押し→B（+十字）→Bで打撃コンボ

これが一番基本的なプロレススタイルの投げ技

シュートはA長押し→B（+十字）でマウント

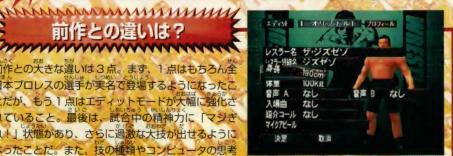
決めろ一発！「スペシャル技」

上で説明したとおり、選手の精神力ゲージが「キレた！」状態のときにA長押し→3Dスティックでスペシャル技を出すことができる。また、1試合に1度だけ「マジぎれ！」という状態になることがあり、このときにはさらにスゴい技をだすことができるぞ。

左の写真は三沢のマジぎれ技「エメラルドフロウジョン」だ。実際の試合でも滅多に見られないぞ

さらにお得な情報いろいろ

前作との違いは？

前作との大きな違いは3点。まず、1点はもちろん全日本プロレスの選手が実名で登場するようになったことだが、もう1点はエディットモードが大幅に強化されていること。最後は、試合中の精神力に「マジぎれ！」状態があり、さらに過激な大技が出せるようになったことだ。また、技の種類やコンピュータの思考が強化されていることも見逃せないね。

エディットモードの強化はけっこううれしいところだね

隠しレスラー登場！

もちろん、今回もある条件で隠しレスラーたちが登場するぞ！ 今回はいろんな「伝説のレスラーたち」が登場するという話だが…？

このリングに上ってくる伝説のレスラーは誰なのか？

F1に次いでよくゲーム化されるモータースポーツと言えばラリーなんだけど、ラリーって一体どんなスポーツなのか、みんな知ってるかな？残念ながら日本ではほとんどテレビ中継されていないから知らない人も多いと思うけど、せっかくだから『トップギア・ラリー2』を教材にして勉強だ！

TOPGEAR RALLY 2

タイトル	トップギア・ラリー2
発売元	ケムコ
発売日	2月4日
価格	6980円
容量	96M
ジャンル	レース
プレイ人数	1～4人用
備考	コントローラパック・振動パック・メモリー拡張パック対応

レッツお勉強！ラリーのキホン

スペシャルステージとコ・パイロット

ラリーにはスペシャルステージ（SS）とロードセクションという2種類のステージがある。SSはタイムアタックをする区間。ここでの合計タイムで順位が決定される。SSとSSの間はロードセクション。ここでは交通ルールに従って制限時間内に移動するだけなので、勝負には関係ない。

もちろん、ゲーム上に再現されてるのはスペシャルステージだけなのだ

F1などとは違って周回コースではないので、コース状況を把握しないと危険。そこでコ・パイロット（副操縦士）はコースを事前に試走して、パイロットに的確な指示をすることでドライビングを助けるのだ。この指示のおかげでパイロットは全開でコーナーに突っ込んだりできるわけだね。

コ・パイロットはコース状況をメモしたノートを見ながらパイロットに指示を出す

もともとラリーという競技は、市販のクルマの技術向上が目的とされているので、基本的には一般に売られているクルマしか出場することはできない。だから実際に街中を走ってるクルマがラリーカーとして出場しているわけだ。もちろん、競技用にかなりのチューンナップはされているけどね。

レースの規制によって、馬力などのクルマでも大差ないようになっている

こんなクルマがラリーで走る

このゲームに登場している日本メーカーのラリー車はトヨタのカローラ、富士重工（スバル）のインプレッサ、三菱重工のランサーの3台。このうちカローラは実際には発売されていないんだけど、インプレッサやランサーはよく見かけるよね。トヨタでは以前セリカがラリーに出ていたのだ。

「ランエボ」の略称で走り屋の皆さんにもおなじみの三菱ランサー

TOPGEAR HYPER BIKE

今月はちょっとスペースがせまいけど、来月はドドーンとやるからご安心ください！

タイトル	トップギア・ハイパーバイク
発売元	ケムコ
発売日	3月
価格	6980円（予価）
容量	128M
ジャンル	レース
プレイ人数	1～4人用
備考	コントローラパック・振動パック・メモリー拡張パック対応

トリックでゴー！

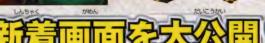
このゲームは、オンロード・オフロードの両方が楽しめるのがウリ。オフロードバイクでは、ジャンプ中にいろんな魅せ技を繰り出すトリック。モトクロッサーの見せ場だね。トリックアタックモードでは出すトリックにかなりのバリエーションが要求されるぞ。

難しいトリックも練習次第で正確に出すことができるようになる。練習は欠かせないぞ

10年の歴史を誇り、全米を震撼させた名作アクションRPGがついにN64に登場！
正式タイトル決定でさらに期待が高まるぜ！

タイトル	ガントレット　レジェンド	ジャンル	アクションRPG
発売元	エポック社	プレイ人数	1～4人用
発売日	2000年3月	備　考	コントローラパック対応
価　格	6800円		振動パック・メモリー拡張パック対応

ガントレット レジェンド

新着画面を大公開！

『ガントレット　レジェンド』は4人（メモリー拡張パックがある場合。なければ3人）まで同時にプレイ可能なアクションRPG。剣や弓矢、魔法など各キャラクターが得意とする攻撃で群がる敵を倒し、隠されたアイテムを見つけだそう。7つのワールドに1～6+αのステージがあり、ボリュームも満点だ！

⬆この4人のキャラから選択。もちろん、同じキャラを2人選んだりもできる

⬆たくさんの敵を一気に攻撃できるポーション。手に入れて、冒険の助けにしよう

⬆ちょっとツライかも知れないけど1人プレイも可能。1人旅もなかなかいいもんだ

ゲームボーイカラーで超ハデ爆発！
100のパズルや対戦でキミの頭も大爆発

ゲームボーイは任天堂の登録商標です。

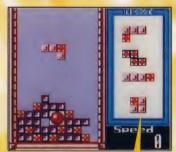
爆発メチャハデのデラックス・カラーバージョンが登場。通信対戦がさらにおもしろく、エキサイティングになることまちがいなし！考えに考え抜いて、みごとに大爆発クリアした時の、あの爽快感がたまらないパズルモードも新たに100問。君のチャレンジを待っている！

ゲームボーイカラー対応
スーパーボンブリスデラックス
好評発売中！
3,980円（税別）

カラーでデカボム大炸裂！

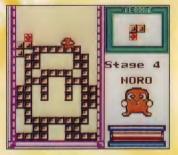
ゲームボーイカラーだから爆発がメチャハデ。
爆弾ブロック4個でデカボムを作れば、もうボンブリス・パワー大爆発！
通信対戦がもっともっと楽しくなるぞ！

超難解パズルはナント100問！

規定のピース数でブロックを消していくパズルモードは全100問を用意。
たった１個のピースで画面のブロックが全部消せちゃったりするんだからね！

とにかく全部で100問!!
解いても解いても次々に現われるパズルにはちょっとしたテクがないと解けないものもあるぞっ！でもやっと解けたときの爆発快感はもう、たまらないっ！

コツはネクストブロックをよく見ることだっ！

カワイイおじゃまキャラ出現！

ファイトモードに登場するおじゃまキャラ。
ブロックの上をウロウロ動き回ったり、勝手にブロックを作ったり食べたりと、なにかと妨害してくるから要注意だ！

せっかく作ったデカボムを食われたり、フィールドに邪魔なブロックを置かれたりと奴らのお邪魔ぶりにはイライラさせられるっ！
だけど、こんな時こそ冷静でなければボンブリスマスターとはいえないっ！

特製シール VOL.42

祝!発売1周年記念!
『スマブラ』特製シールだよ!!

『スマブラ』海外版のエンディングのみで見られる超レアな画面シールなのだ

こっちは『スマブラ』キャラシールだよ

とってもうれしい『星のカービィ64』シール

カセットの上面に貼ってね

バーチャルプロレス2
〜王道継承〜

バイオハザード2
BIOHAZARD2

マリオRPG2、カービィ64の画面シールだよ

2000年ですな。んちわ、編集部マッシーです。なんつーかあんまり感慨がないんだけど、来年の2001年のほうが実は盛り上がるんじゃないでしょうか。ゲームは21世紀はどーなのか?

MARCH

2000年最初に遊んだゲームは何ですか?（東京都／クロマテイってバンドやってなかったっけ?）さん。

昨年の『ゼルダの伝説時のオカリナ』は、年内にエンディングを向かえることができ、その余韻を楽しむように年越しも遊んでいたのですが、今年は『ドンキー』でも『カスタムロボ』でもなく、やっぱり『ポケモン銀』でした。仕事も含めプレイ時間は150時間を越えた、俺にとっても久々の記念的ソフトになりました。今年の年末は……。まだわからないけど、希望としては、『マザー3』とかで年越ししたいと思っているんですが……。その前に発売して!!

ゲーム雑誌の編集者は朝日なんて見ることはないんでしょうか?（神奈川県／2000年初日の出を見たぜ）さん。

と、思うでしょ。確かに家で朝起きて日の出を見る事なんて絶対ないんだけど、朝帰りとか、徹夜の時にはだるい体に強烈な朝日を拝むことができるんだ。最近は徹夜もずいぶん減ったけど（ゲームして徹夜も含めて）、残念ながら2000年の初日の出はテレビの録画でしか見れませんでした。それとは別に編集者は自然環境にはほど遠い生活をしているので、そっちの方が辛い。たまには森林浴なんてでかけるのが、いいんだろうけど（でもGBもってくんだろーなー）。

2000年のN64のラインナップが少ない気がするんですけど。（東京都／東雲一馬）さん。

確かに。発売カレンダーを見るとタイトルは少ないよね。というかサードパーティのタイトルも少ないし、ちょっと寂しい気もする。でも先月号の宮本さんのインタビューとかを見ると、まだ発表していない隠し球的タイトルがいくつかあるみたいだから、期待していてもよさそう。にしても今年はゲームボーイアドバンスに話題を持っていかれそうだよね。『ゼルダ外伝』を始めとした『マリオRPG2』や『マザー3』のロープレ3作で盛り上げていきたいな。

『ピカげん』で使われたマイクはもう使い道はないんでしょうか?（愛知県／ドガチュウ）さん。

そういえば、『電車でGO!』以来、マイク対応ソフトは出ていないよな。技術的に大変そうだけど、せっかくマイクを持っているんだから、もっとおもしろい使い道を提案してほしいよね。例えば、『パワプロ』なら自分でマイクで実況できるとか、『スマブラ』ならワザの名前を言うだけで出てくれるとか、『スパロボ』も、ワザの名前は自分で叫びたいよね。も～少しすると、もしかしたらマイク対応ソフトの新作が発表されるかもしれないので、しばし待たれよ。

もし大地震が起き、1本だけN64のソフトを持って行くとしたらどーしますか?（千葉県／ロンキ）さん。

質問がすごい（笑）。なんでそんな非常時にソフト持っていくねん!! とつっこみたくなりました。そうですね～、やっぱ自分の好きなソフトかな。エンドーみたいにコレクターなら、マニアックで入手しづらいタイトルを選びそう（笑）だけど、あと、「それ俺が持っていくから!!」「いや俺が!!」なんてもめたりして。マッシーは『ゼルダ』でもなく『スマブラ』でもなく、『ゲッターラブ』でもなく、やっぱ『マリオカート64』を持って逃げると思います。

素朴な疑問ですが、任天堂に取材に行くときは京都にいくんですか?（京都府／扇屋一振動）さん。

行きます。宮本さんインタビューは京都です。「教えて本郷さん」は東京に本郷さんがいらっしゃる時もあるので、京都だったり、東京だったりすることもあります。またサンプルロムをお借りしたり、資料をお借りするのは、東京の事務所に行っています。でも、昔は新作ソフトの貸し出しがない時は、京都でビデオに撮影して取材したこともありました（ずいぶん昔のことだけどね）。京都は個人的にはとっても大好きなので、行けるときは行きたいですね。

【あてさき】〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館
（株）毎日コミュニケーションズ 64ドリーム「ロクドリエンタメ倶楽部」係

2000年最初のイラストです

⬅埼玉県／ともさん。カービィはこの春一番の人気ソフト

⬆東京都／水月りあさん。やっぱこれでしょう

⬆京都府／ていえぬさん。いつもシブイですな～

⬆千葉県／ちかさん。今月のルイージ情報サンクス

⬆奈良県／山村彩世理さん。ピチュー育てた?

⬆茨城県／ナゾの男さん。確かにこれもアリ?

⬆徳島県／皇えいるさん。スマン見捨てた訳では…

⬆福井県／神谷紫蘭さん。GB新作も超期待だよね

⬆青森県／小泉らいむさん。今年夏とみたが…

Game Soft Fan Club 2

ゲームソフトファンクラブ

今月もファンクラブは2ページです。マリオRPG2特設希望のみなさん、もう少し待ってね、ゴメン。

ファイアーエムブレム

今更ながら、やっぱいいソフトですわ、このソフト。

実は、今月から情報は解禁。ドリテクコーナーにいいネタがでるかも。まだ未定。

いよいよ来月号は『トラキア』キャラクター人気投票発表スペシャルです。ベストヒーローやらベストヒロインやら、あと、勝手に作った変な賞も発表しちゃいます。ヒーローは割と予想通りだったんだけど、やっぱ、ヒロインは割れました。担当者の個人意見も1ポイント入れさせていただきました。さて結果は？

『トラキア』ってどこ　東京都　ぽぴい

僕は正直言って、SLGとかRPGとかやりません。もっぱらアクション専門で、この『トラキア』が出たときも、何やら美男美女ばかりのハーレムゲームかと思っていました。ひょんなことから弟がソフトを購入して、なにげに見ていたんですが、いつの間にか「違うよ、リーフでとどめをさすようにしろよ」とか、どっぷりとはまりこんでしまいました。しかもこの難易度。年内にはクリアしたいんですが……。

←長野県／紅剣士さん。オーシンは最初から活躍してくれるしね

←山口県／松村やゆよさん。ヒロインが大活躍するのもいいよね

←愛知県／蒼月ひかるさん。マリータ人気もただ今急上昇

←北海道／ロンロン牛乳さん。テレタビーズみたいになかよし～とか

←愛知県／マルチ・ウェイさん。EDは賛否両論なんだ。実は……

←宮城県／火神の遣いさん。ロナンを育てるとは……。やるな

ゼルダ(ZELDA)外伝

タイトル正式発表。ムジュラって何？

本誌を見ると、外伝の正式タイトルが発表されているぞ。このタイトルの意味は？

ついに外伝のタイトル決定です。やっぱお面に関係するタイトルになったよね。ていうか、この内容だと外伝って一言でいうのもったいなくない？ これれっきとした1本のソフトだし、『時のオカリナ』並にじっくり遊べると思うんだ。早く遊びたいよ～。さらに気になるのがゲームボーイ版。1作でさえ楽しいゼルダが3作もでちゃうわけでしょ。2000年はまさにゼルダづくし

タイトルから内容を憶測

ムジュラの仮面にたどり着くのが目的で、前回のお面が続いていくように、今回は100通りくらいお面がつながっていくのでは？ しかもお面をかぶるたんびにリンクの人格まで変わり、ビリー・ミリガンもびっくりの多重人格ゲームでは？ みんなもゲームの内容を憶測したら、ハガキにこん身の力をこめて、したためてくれ。そして送りつけろ。

←岐阜県／猫代子さん。この名前でドラキュラ思い出さない？

←埼玉県／磐城美沙子さん。外伝の発売で17歳になれるかも

←長崎県／有楽加菜美さん。実は長崎県から初採用なのでした

←埼玉県／ともさん。子供リンクファンもとっても多いよ

←京都府／ちょんまさん。ゼルダ姫の登場も期待したいよね

←東京都／斉藤ゆかりさん。ベストカップルというとこですな

星のカービィ64FC

今月の本誌見てくれた?! イラストも画面もどさっと公開しているでしょ。っつーことは、発売も近いって証拠。これは春には確実に遊べそうですな。いやーよかったよかった。次号からは、きっと内容も紹介していけると思うぞ。みんなもいろんなお葉書を送ってちょうだいね。イラストはカービィ以外の好きなキャラなんかを描いて送ってくれるとうれしいぞ。もっともっと盛り上げよう。早くN64版の最新作も遊びたいね。

カービィのミックスでどんな能力ができる?

いよいよ本誌も本格的に紹介開始。これは期待が高まってきているって証拠だよね。

←福井県/秋野とかげさん。この春はピンク一色でどう?

←愛知県/凪沢みいなさん。他にどんなキャラがでるのかな

←山形県/FALCONさん。ううっ、そのタイトルは言わないで

Mother3 FC

残念ながら、今月もゲームの新情報はなし。こりゃ、しばらくはでないかもね。だったら、こっちで盛り上がりましょうよ。みんなは『1』も『2』もクリアした? クリアしていたら、両作品での好きなキャラや、名場面を教えてほしいな。それと、もし、今回「どせいさん」が登場するとしたら、どんな「どせいさん」が登場するのか予想してほしいぞ。ポリゴンな「どせいさん」が出たりしてね。みんなのハガキ待っているぞ。

いろんな情報お待ちしております

前作、前々作の名場面シーンをイラストにして送ってほしいな

←北海道/ネスっちさん。そう、2は絶対プレイしよう

←千葉県/猫吉さん。オヤジがどう戦うのか見もの

←北海道/柊ユイさん。双子の活躍が早く見たいよね

ポケモン金・銀FC

いえーい、全ポケモンゲットしたぜ!! それにしても3匹の伝説ポケモンは辛かったよ。この3匹だけで合計時間8時間くらいは使っているしね。みんなはどれくらいポケモンゲットしたかな? いよいよ来月号では、全ポケモンの分布やら、名前やら進化系やらをどどーんと紹介できると思うぞ。「ずかん」や友達との情報を交換しながら、集めていこうね。意外に忘れがちなのが釣れるポケモンだぞ。しっかりゲットしておこうぜ。

伝説ポケモンを全部捕まえた?

スイクン、エンテイ、ライコウ、ルギアにホウオウまで全部ゲットだぜ。

←東京都/きさらぎ浅葱さん。もうクリアしましたか?

←長崎県/オレンジさん。あの人に会いました?

←愛知県/KIYO・KEIKOさん。そう、でもたまに役立つ

ヌルゲー選手権

今月のヌルゲー選手権へのお便りは、東京都のクラッピーさん。「僕の好きなヌルゲーは『RAKU-GAKIDS』です。よくわからないキャラ設定や、スキの多い魔法攻撃がなんともヌルくてたまりません」とのこと。みんなもヌルゲーゲットじゃぞ。

◎君も心に残ったヌルゲーをみんなに教えよう

というような、あなたのヌルゲー体験を募集しています。何を持ってのヌルかは、あなたの判断に任せます。なお、ハードは問いません。昔のゲームもオッケイです。

F.Cへのおハガキは…

というわけで、ゲームソフトファンクラブへのお便りやヌルいお葉書はこちらに送りつけてください。何も賞品はでません。えーでませんとも。何か作ったほうがいいかな?

宛先
〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム
「ゲームソフトファンクラブ2」係

DREAM DRUNKER

前回のあらすじ

人とパックンフラワーが仲良く暮らす平和なフラワー村。この砂漠の小さな村に、ある日、謎の虫軍団とその虫たちを操る老人が襲来した。村の長老はクッパ大王に助けを求めるために、少年ライトを旅立たせたのだが……。

「小さい砂漠の大冒険」
~LITTLE DESERT ADVENTURE WITH YOU~

by 中植茂久
SHIGEHISA.NAKAUE

フラワー村に住む少年。パックンフラワーの子供「パッ君」といつも一緒に暮らしている

放浪の戦士。現在はフラワー村に滞在しているが過去など一切不明

キャラクター紹介

長老コンビ

村で唯一人間の言葉が話せるパックンフラワーと老人のコンビ。どちらが長老様なのだろうか？

謎の妖術師

フラワー村に突然現れた謎の人物。昆虫の大群を操る。

中植せんせーこん身のオリジナルに、DDでもおなじみのキャラが出てきましたね。次号は一体どうなるのか？そんなせんせーへのお便りはコチラ

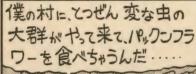
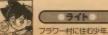
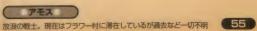
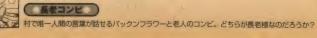
宛先 〒102-0074 千代田区九段南1-5-13（株）毎日コミュニケーションズ 64ドリーム『DDD』係り

今月の肖像画

静岡県／琥野りぐらさん作。他にも励ましのお便りを戴きました。ありがとう。みんなも元気でね！

今月のお酒 20才未満禁

トム・コリンズ

トムジン・レモン・シュガー・ソーダ。禁酒解禁はしたけど、このカクテル程度の軽めの酒を呑んでます。

私に言わせれば「ジュースみたいな」お酒です。老若男女万人向けと言えるという意味で、ベストマッチはコレ(でも飲酒は20才からね!)。

ベストマッチゲーム	ポケットモンスター金・銀

第28回 だからゲームが悪いんじゃないってば

99年はなんか世も末ってカンジの事件も多かったけど、2000年は、世界中のみんなにとって、いい年になるといいね。

「世も末」な99年の事件と言えば、先月の本誌インタビューで宮本茂さんも「腹がたった」と語ってた東海村の原発事故。確かにひどかったね。個人的には去年の春にアメリカのデンバーで、高校生が学校内で銃を乱射した無差別殺人事件が一番ショッキングだった。ひどすぎる。
で、事件自体もひどいけど、アメリカの代表的な雑誌「TIME」などが「ゲームの悪影響で事件が起こった」と、ゲームを攻撃した数々の報道内容、これもひどかった。アメリカで毎年開催されている世界最大規模のゲームショウ「E3」についても「こんな(悪影響を与えるゲームが出展される)ショウを催すのは嘆かわしい」という世論も強いらしい。**ゲームが悪いっていう前に銃を規制しろよ**と言いたいけどね。去年は日本でもフライトSLGに飽きたらない輩がハイジャックをして「ゲームが悪い」って印象をばらまいたね。数年前に浮浪者に格ゲーの技を試した少年たちが補導された際にも「ゲーム=悪」の一点ばりの報道が目についた。「マンガばっかり読んでるとバカになる」とか言われていたのはひと昔ふた昔も前だけど、**とにかく新しいメディアは攻撃されるのが世の常**らしい。明治初期には小説も「卑しいもの」とみなされてたらしいよ。ゲームはまだまだ新しいメディアだから目の仇にされるんだろうね。
でも先にあげたような事件って、ゲームだけじゃなりたたないはず。学級崩壊とか、親の躾とか、悪いコトをする政治家がいたりとか、**道徳観念が崩壊しちゃってる社会的なバックグラウンドがあるからこそ起こる**んだよ。東海村の事故だって「大丈夫です」ってエライ人が言っといて全然大丈夫じゃなかったし。大人たちや社会への不信感を募らせるという点で、よっぽど子供に悪影響を与えてると思うよ。
私個人としても、**ゲームから「得たもの」が多い**。本やマンガや映画など、他のメディアと同等にね。それを改めて感じたのは、最近、うちの父が倒れた時。「数週間は命の保証はできない」と医者に引導を渡されて、私ができたのは祈ることのみ。集中治療室で祈り、仏壇や神棚、墓前で祈り、友人にメール出しまくって祈りまくってもらい、仕事を放り出して帰郷し、迷惑かけてる編集部にも電話して祈ってもらいまくった。某有名RPGのラスボス戦を思い出してね。そして祈りは通じました。もし通じなかったとしても、悔いはなかったと思う。そして見守るほかに何もできない、不安な数週間に勇気を与えてくれたあのゲームに感謝してたと思う。
ちなみにトータルで100時間以上はいた集中治療室では**GBが医療機器に影響を与える**とのことで『ポケモン金・銀』はプレイできませんでした(そんな場合じゃなかったか)。この「悪影響」は認めます(苦笑)。

教えて金剛さん 何でも聞いてくれ

Q ロクドリの本の綴じ方がホッチキスなのは値段を抑えるため?
千葉県／Wataboさん

それもあるし、使い勝手がいいという理由もある。

本誌や「週刊ファミ通」等はホッチキスで本を止めてある(中綴じ)。一方、「ファミ通64+」や「電撃64」は本の背が平たくて背表紙がある(平綴じ)。平綴じのほうが確かに本の原価は高い。また、ゲームを遊びながら読むのには、中綴じのほうがいいという配慮もあるのだ。平綴じより中綴じのほうが本を開きっぱなしで置いておきやすいからな。

ちづる姐さんの恋愛相談コーナー

「吉川ひなのさんが『20才になるからといってクールな大人の恋愛はしたくない』と雑誌で語ってましたが、『クールな大人の恋愛』って具体的にどういう恋愛?」東京都／ベティーさん(20才)からの相談というより質問。そう言われてみれば「クールな」「大人の」恋愛って何？そんなものはこのトシ(私は27才)まで経験したことないし、恋愛にはドロドロしたものがつきものなのはイヤというほど知ってるけど…。っつーわけで私より「大人の」サオ編酋長(41才)に尋ねると「不倫とかでもそれを承知で割り切ったつきあい方かな」とのこと。また「クールな大人の恋愛とか言ってる時点でまだまだ子供だな、ふっ」とか言ってました。ふ～ん。

今月のすいか

4才シマリス。たぶん朝鮮半島生まれで、育ちは新宿区内。

「2000年あけまちておめでとうでちゅ～、バンザ～イ!!」とか言いつつ新年初壁昇りに挑戦中。ちっとは冬眠したら？

おハガキ募集

コラムのテーマ、似顔絵等々大募集（特に恋愛相談求む）。官製ハガキ・封書・とじ込みハガキどれもOKだ

宛先 〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム「アナログチャット」係まで

木版画／北河 忍

はみだしチャット ちづるさんお奨めの本や作家を教えて下さい（兵庫県／ミディアムレアさん）ダニエル・キィス著の「アルジャーノンに花束を」がイチ押し！作家は村上春樹さんがお奨めというか好きです。マンガだと佐々木倫子さんの「動物のお医者さん」かな。ちなみに編集部一同、「MMR」の最終回にいまだに怒ってます（結局好きなのね）。

Special
1999年上半期ソフト裏技特集
98年末から99年上半期までの
22タイトルの裏技を収録!!
ドリテク集Vol.5
お待たせしました!! 年に一度の大総集編。
1999年に読者のみなさんからいただいたドリテクの
総決算をズバーんとお届けいたします。
2ヶ月連続のドリテク殿堂スッペシャル!!
今回は兄バージョン。次回は……弟?! 甘い、甘い!!
ドリテクの殿堂
Hall of Fame The Dream Technique
兄
version
3月号中とじBook in Book
The 64DREAM

ドリテクの殿堂 Special 兄ver.

ドリテク。それは世紀末救世主伝説!!

1999年、どんなゲームがあなたの心に残りましたか? そしてどんなゲームでプレイしましたか? 一度クリアしちゃったからもーいいや!! と言ってゲームをしまっていませんか? そんなあなたにお届けするのが、このドリテクの殿堂スペシャル兄バージョン!! 1999年上半期に発売されたソフトの裏技特集を紹介いたします。クリアできなかったゲームや、まだ遊び足りないゲームも、これを読んだら、もう一度遊びたくなること間違いなし!! 華麗なワザの数々をぜひ、あなたの手で試してみてくれ。

★ドリテクのあゆみ★

Vol.1 ドリテクの殿堂・金
1998年2月号で別冊付録として登場。

Vol.2 ドリテクの殿堂・銀
1998年3月号に別冊付録として登場。

Vol.3 ドリテクの殿堂・鉄
1999年3月号で綴じ込み付録として登場。

Vol.4 ドリテクの殿堂・骨
1999年4月号で綴じ込み付録として登場。

CONTENTS

イラスト:中植茂久

ニンテンドウオールスター!大乱闘スマッシュブラザーズ

●任天堂●1999/12/21発売
●5800円●1～4人用
●振動パック対応

隠しキャラ4人の出現条件大公開!!

デモ画面で一瞬だけ登場する隠しキャラの4人。この4人をプレイヤーキャラとして使うことができるぞ

いるのは分かってるんだけど、出現条件がわからずになかなかでてこない隠しキャラ。ついに4人のキャラが謎のベールを脱ぐ時がきたのだ! それぞれの出現条件は下にある表の通りなんだけど、ネス、キャプテン・ファルコン、プリンの出現条件が重なった場合、表の上から順に出現するようになってるぞ。キャラの技表も掲載するので参考にしてね。

隠しキャラ出現条件

キャラ	コマンド
永遠の2番手 ルイージ	基本8キャラでボーナス1プラクティスをクリアするとチャレンジマッチでルイージが登場。勝つと使用可能になる
超能力少年 ネス	難易度ノーマル以上、ストック3人以下に設定し、ノーコンティニューで1Pモードをクリアして、チャレンジマッチでネスに勝つ
音速の賞金稼ぎ キャプテン・ファルコン	20分以内に1Pモードをクリアすると、チャレンジマッチにキャプテンファルコンが登場。勝つと使用可能に
ふうせんポケモン プリン	1Pモードをクリアする(難易度、ストック共に自由)。チャレンジマッチに登場するプリンに勝てば使用可能になる。

まずは条件をクリアする。ルイージやプリンは比較的簡単だぞ

スマブラ隠しキャラ技表

キャラ/コマンド	B	B+3D下	B+3D下
ルイージ	ファイアボール	スーパージャンプパンチ	ルイージサイクロン
ファルコン	ファルコンパンチ	ファルコンダイブ	ファルコンキック
プリン	はたく	うたう	ねむる
ネス	PKファイヤー	PKサンダー	サイマグネット

条件を満たすとチャレンジャーが現れる。このシルエットは…ルイージだね

勝てばOKだけど、負けたらやり直しなのだ。シビアだけどがんばってみよう

各条件を満たせば隠しキャラが使えるぞ。ネスが一番つらいかな

デモ画面でルイージがボコボコに

電源を入れてしばらく放っておくとデモ画面が始まるよね。そのデモ画面をずーっと見ていると、そのうち説明のデモが始まるんだけど…、なんと、そこでマリオがルイージをボコボコにしている光景が!! やはり兄は強しということなんだろうか? 全国のルイージファンよ、兄を討つのだ!!

今回が兄バージョンだからってひどいや兄さん!! 来月は弟バージョンで復活や

サムスの中身が見えちゃうよ～ん!

アイテムのレイガンや、電撃系の必殺技があたった瞬間にポーズをかけると、ほとんどのキャラクターは骨が見えるけど、サムスの場合だけはちょっと違うのだ。なんとサムスのスーツの中にいるある人の正体が…。『メトロイド』をクリアしたことのある人なら、サムスの正体知ってるよね。

とりあえずサムスに電撃系の技をヒットさせよう。う～んセクシー

隠しステージ出現

1Pモードを隠しキャラ以外の基本8キャラでクリアして、対戦モードのすべての面で遊ぶ。すると、メッセージがでて、隠しステージの「いにしえの王国」が出現する。これは『スーパーマリオ』のステージなのだ。

条件を満たすとメッセージが表示され、対戦のステージが1つ増えている

ステージ選択画面の右上にあるのがボーナスステージの「いにしえの王国」

ファミコン時代を思い出させる『スーパーマリオ』のステージなのだ

サウンドテスト&アイテムスイッチ

1人プレイの、ボーナス1とボーナス2のプラクティスを隠しキャラも含めた12人全員でクリアすると、オプションにサウンドテストが。VSモードで100回以上遊ぶと、VSモードのオプション画面にアイテムスイッチが出現。

とにかくひたすらVSモードを遊ぶ。100回以上遊ぶとこんな画面がでて…

VSモードのオプション画面にアイテムスイッチが出現する。これでいろんなことを試そう

1人プレイのボーナス1と2のプラクティスを両方とも12人全員でクリアする

オプション画面に、音楽や効果音を聞くことができるサウンドテストが出現する

飛び道具を打ち返すネス!

ネスを使っている人にちょっとした技を教えましょう! ネスのスマッシュ攻撃ってバットを振る攻撃だよね。敵が飛び道具の攻撃をしてきたら、タイミングよくスマッシュ攻撃すると、飛んできたものを跳ね返せるぞ。

タイミングよくスマッシュ攻撃を出すのは結構難しいぞ。敵との間合いに注意していこう

ブーメランの角度を変える

リンクでブーメラン攻撃をするとき、撃つ瞬間に、撃つ方向に向かって3Dスティックをはじくと、ブーメランの飛距離がのびるぞ。しかも、発射後すぐにに上か下へ3Dスティックを入れると角度が変わるのだ。

敵が直線方向にいないときでも攻撃ができる超便利な技なのだ。ガンガン使おう

好きな角度で観察できる

オープニングのデモ画面か、「データ」の「キャラクター」のどちらかで、Zを押しながら3Dスティックを好きな方向に倒してみよう。すると、キャラクターの角度が変わって、好きな方向から観察できるぞ。

グリグリ動かしてキャラクターを、たまにはこんな角度からみてみましょう

チャージ中に動けるサムス

サムスでBボタンを押し、チャージ体制に入る。そして、チャージ中にZを一瞬押すと、チャージモーションが解除され、動けるようになる。が、再びチャージを開始すると、前にZを押した時点の続きからになるぞ。

チャージ中にZを押すと動けるようになり、次のチャージはその続きから

実は「スマブラ」のドリテクはまだまだたくさんあるのだ!!

「スマブラ」に関するドリテクはこれだけではありません。というかいっぱいありすぎて掲載しきれないので、来月号と2回に分けます、ごめんなさい。来月号でも「スマブラ」ドリテクをドドンと紹介するので、お楽しみにね。

かべ抜けブーメラン

まずカービィを使って、リンクをコピーしよう。そして、カービィを壁に密着させてブーメランを投げると…。壁をぬけてブーメランが飛んで行くぞ。壁のあるステージならどこでもできるので、不意討ちにいいかも。

まずはカービィにリンクをコピーさせて、壁に密着してブーメランだ

カービィに吸い込まれても

カービィの吸い込み攻撃。この攻撃の時に、吸い込まれた方のプレイヤーが動き回ると、なんとカービィをほんのちょっとだけ動かすことができるんだ。なんだか、暴れ回って抵抗してるって感じがするぞ。

カービィの口の中で必至に抵抗。いったいどんな気持ちなんだろう…

なんで失敗なの?

1人用モードのボーナスゲーム2をリンクで始める。そして、スタート地点の上の方の、足場がぐるぐる回っているところに乗り、一番高い所で2段ジャンプ&回転切りすると、なぜかリンクが飛んでいってしまうぞ。

なんにも悪いことしてないのに、どうして失敗になっちゃうんだろう…

プリンのシールドブレイク

シールドを張ったままにして、しばらくすると、シールドブレイクを起こして、すこしの間動けなくなるよね。でも、プリンだけは、シールドブレイクするとダメージに関係なく吹っ飛んでしまうのだ。

ダメージに関係なく吹っ飛びます。ダメージ0%なのに…。プリン弱し！

カービィストーンに投げで対抗

カービィの技、ストーンって変身している間は無敵だよね。でもこの必殺技にも弱点があったぞ。カービィがストーンに変身したら、すかさず投げ技を繰り出してみよう。すると、なぜか投げ飛ばすことができるんだ。

無敵のストーン破れたり。必殺技の逆手をとって、投げを決めよう

カービィの元祖必殺技

カービィを操作して、Bで相手を吸い込もう。もう1回Bを押すとコピーしちゃうけど、今度はAかRを押してみよう。すると、そのまま吐き出すんだ。それを他のキャラに当てると、30%近くのダメージになるぞ。

吸い込んだキャラをスターにして吐き出す。飛距離は短いんだけれど威力はバツグンだ

PUZ

パズルボブル64

●タイトー●1999/3/5発売
●4800円●1～4人用
●振動パック対応

裏モード&隠しキャラクターの出現条件大公開!

人気のパズルゲーム、パズルボブルの隠し要素を一挙に大公開するぞ。まず裏モード。これは、アーケードモードクリア時に表示されるコマンドを、タイトル画面で入力するだけで、いつもと違った裏モードが遊べるんだ。キャラクターの出現及び使用条件はそれぞれ下の通り。ただし（1）～（3）の番号があるキャラは、番号順にやらなくちゃダメだぞ。

デブルン

ひとりで対戦の難易度ふつうを、1度もコンティニューせずにクリアする。

ドランク

ひとりで対戦の難易度難しいを、1度もコンティニューせずにクリアする。

アーケードの裏モード

B・+左・+右・B

裏モードが楽しめるのはアーケードモードのみ。それ以外ではできないよ

タイトル画面で、上のコマンドを順に入力する。成功すると画面右下にドランクが出現し、アーケードの裏モードが楽しめる。

(1)バヤバヤ

とことん対戦モードで7連勝するとバヤバヤが出現。勝利すると次回のプレイから使用できるようになる。

(2)ピッチとチャップ

とことん対戦モードでバヤバヤに勝利したあと7連勝すると（最低でも16連勝目に）出現。勝つと使用可能に。

(3)ダークドランク

とことん対戦モードでピッチとチャップに勝利したあと、さらに7連勝すると出現。勝利すると使用可能に。

RAC

トップギアオーバードライブ

●ケムコ●1999/3/19発売
●6980円●1～4人用
●振動パック対応

隠しマシン3台登場

「Championship」モードを始め、season:1～6までを順にクリアしよう。すると最終シーズンの8レース目に宇宙のコース「space trukin'」が登場する。それもクリアすると、タコスカーのスタッフロールになる。その後ゲームを始めると隠しマシンが3台増えている。

こんないかしたマシンたちでぶっ飛ばせるぜ

ニトロが増える

Championshipモードで、ニトロシグナルをできるだけ多く通過して、5位以内に入賞すると、レース終了後に取った分のニトロが増えているぞ。繰り返せばニトロ100個も可能。お金を使いたくない人はどうぞ。

この画面ではお金が貯まってるけど、お金は使う必要はないぞ

タコスカー登場

まず、左で紹介しているNキューブマシンを出現させ、そのマシンを使ってスペシャルシーズンの全コースで4位以内をとると、タコスカーが登場。タコスカーでスペシャルシーズンの全コース1位をとるとロバの馬車が登場する。

これが噂のタコスカー。ちょっとおいしそうでしょ。性能もスゴイ!!

超スノボキッズ

●アトラス●1999/2/19発売
●6800円●1～4人用
●振動パック対応

隠しコース出現条件

コース10までは、コースをひとつずつクリアすると出現するんだ。コース11の「カチンコチンランド」は1～10コースとスキルゲーム3つをクリアするとでてくるぞ。

コース11もクリアするとブラック小僧とのボス戦になる

隠しキャラ出現条件

ブラック小僧は「カチンコチンランド」のボスを倒す、犬オヤジはシュートクロスでノーミスクリア、スノボ先生は「トリックゲーム」で300P以上取ると使えるようになるぞ。

3人の隠しキャラがバトルで使用できるようになる

スペシャルボード出現条件

ボード名	店に置かれる条件	値段
りゅうせいボード	ウェンディハウスをクリアする	150000
ふわふわボード	ウミガメじまをクリアする	5000
つるつるボード	ゆきだるまロボを倒す	1000
まよけボード	ぬむらずのやかたをクリアする	80000
びんぼうボード	はればれやまをクリアする	100
リッチボード	リンダキャッスルをクリアする	80000
にんじゃボード	キラぼしハイウェイをクリアする	50000
ハイテクボード	ブラック小僧をたおす	200000
ドラゴンボード	こうりゅうを倒す	400000

ウェンディズのインターネット

インターネットチャンネルの項目を増やすには、1～12コースとスキルゲームをクリアしていくと順次登場。ブラック小僧を倒すとおまけチャンネルが。

おまけチャンネルは、エンディング後にセーブすること

スタートダッシュができる

レースがスタートするときのシグナルが「READY」から「GO」に変わった瞬間にBを押してみよう。すると、ボードにロケットがついて、文字通りロケットスタートができるんだ。ライバルに差が付けられるぞ。

スタートするときに必死になってAを押してた人もいるでしょ。正解はBです

隠しコマンドで色々遊べる

なんと、いきなり全コース・全キャラクター・全ボードが初めから使用可能になる隠しコマンドを紹介しよう。タイトル画面で、スタートにカーソルを合わせ「Z・B・C上・+下・3D左・3D右・+上・R・Z・A」と入力する。成功すると、新しいファイルで始めても、すべて選択できる。電源を切ったら無効だぞ。

ポケモンスタジアム2

●任天堂●1999/4/30発売
●5800円●1～4人
●64GBパック対応

ステータスチェック

バトルに出すポケモンを選択する画面で、Rトリガーを押しながら選択したいポケモンのボタンを押してみよう。すると、そのポケモンのステータスや、技などを見ることができるぞ。出場ポケモンを決めるのには便利だよね。

ポケモンのステータスや持っている技を調べることができるんだ

ポケモンキャンセル

バトルに出場させるポケモンを選択する画面で、いくつかのポケモンを選んだ後にLトリガーを押してみよう。すると選んだポケモンが全てキャンセルされるんだ。ポケモンをもう1度最初から選び直すときに便利かも。

選択ポケモンをキャンセル。ポケモンを最大まで選んでしまうと使えない

超空間ナイタープロ野球キング2

●イマジニア●1999/3/19発売
●6800円●1～4人用
●振動パック対応

クリエイトのライバル使用可能

クリエイトモードのライバルが使えるドリテク。クリエイトモードで使いたいライバル選手の名前をそのまま入力してみよう。すると、いつもは甲子園優勝を目指して試合を進めていくんだけど、いきなり選手が完成しているのだ。

ゲーム中に登場する、相手校の選手が「ライバル選手」。何人も登場するぞ

シナリオモードで2人対戦

1人プレイ専用のシナリオモードで対戦できる技だ。シナリオモードのシナリオ選択画面で、「L+Z+スタート」と同時に押してみよう。「ボコッ」とデッドボールを受けたような音がすれば入力成功だ。2人対戦が楽しめるぞ。

このシナリオ選択画面でコマンド（L+Z+スタート同時押し）を入力しよう

緑色したすごいヤツ!

クリエイトの新選手誕生で、名前の最初の一文字目にドクロマークを入れると肌の色が緑色になる。また、名前を「COME緑」にすると、ほぼ全てのアビリティを持った緑色の選手ができるぞ。

肌の色が緑色になるぞ

データを初期化する方法

モード選択画面で、「スタートボタン+L+Z」と同時押しする。成功すると、点滅していたカーソルが一瞬だけとまり、全てのデータが初期化されるぞ。最初からやりなおしたい人には便利なドリテクだよね。

クリエイトでセリフを早回し

クリエイトの新選手誕生で、セリフが出ている画面でLを押してみよう。するとセリフが猛スピードで早回しされるぞ。しかも、選択肢の所ではちゃんとストップしてくれるのでとっても便利なドリテクなんだ。

隠し要素を3つ紹介

下の表の通りにすると、お得な隠し要素を楽しむことができるぞ。条件が難しいものもあるけど、がんばってみよう。

この画面でコマンドを入力すると…

隠しチーム（金・銀2チーム）がオープン戦で使える	
条件	ペナントモードで自分のチームが135勝する。
方法	オープン戦のチーム選択画面でZを押す。
シナリオモードの全シナリオがクリアになる	
方法	データ初期化を選択したときにでるメッセージが表示されているとき、「C全部+A」を同時押しする。
球種が増える	
条件	育成モードの投手育成で成長する全能力をEXP255までためる。
方法	投手育成のレベル4で10枚、またはレベル5で5枚以上割ると球種が増える場合がある。

人生ゲーム64

●タカラ●1999/3/19発売
●6800円●1～4人用
●振動パック対応

まず、キャラクターの選択画面で「じぶんでつくる」を選択して、右の表のような名前のキャラクターを作ろう。その時に、「決定」を選択する画面全部で「Rを押したまま決定のA」を押す。すると、ゲームを始めたときの初期パラメータや所持金などが変化する。ただし、保存したキャラクターを選択してもできない技なので注意しよう。

右の表の名前を入力する

決定の時にはR+Aを押そう

入力する名前	効果
ちゃれんじ	最初に所持する金額がランダムで変動する。
きゃぷてん	知力、体力、センス、モラルが全て1になる。ショップでのメッセージが若干変化する。
タカラ64	知力、体力、センス、モラルが全て999になる。所持金が9億9999万円になる。
ミクロマン	知力、体力、センス、モラルが全て500になる。所持金が50億円になる。
リカちゃん	知力、体力、センス、モラルが全て10になる。
ピエール	「知力、体力、センス、モラルの数値が高く所持金が低い」または「知力、体力、センス、モラルの数値が低く所持金が高い」のどちらかになる。
チョロQ64	知力、体力、センス、モラルが1～100のランダムで決定する。

SD飛龍の拳伝説

●カルチャーブレイン
●1999/1/29発売●6480円
●1～2人用●振動パック対応

隠しキャラと、メダルの入手条件をすべて紹介しよう。隠しキャラは、ゲームのプレイ時間が規定の時間を越えたら(確認はできない)キャラクターセレクト画面で、「元キャラ」の欄のキャラクターに合わせてコマンドを入力する。メダルは条件を満たして優勝した後に、図鑑を調べると手に入ってるぞ。がんばってすべてのキャラを出してみよう。(※注意：コマンド部分の十は十字キーのことです。「十上5回」は、十字キーの上を5回押すということです)

隠しキャラ名	元キャラ	プレイ時間	コマンド
少林寺弟子1	龍飛	9時間以上	十上5回
少林寺師範	龍飛	9時間以上	十上30回
黒龍者	龍飛	4時間以上	十上10回
龍の牙B	龍飛	8時間以上	十上15回
元龍	龍飛	2時間以上	十上20回
春安	龍飛	9時間以上	十上25回
暗ハヤト1	ハヤト	3時間以上	十上5回
暗ハヤト2	ハヤト	9時間以上	十上10回
ヴォルフ	ワイラー	7時間以上	十上5回
Gブルーザー	ワイラー	7時間以上	十上10回
クエスチョン	昇龍	5時間以上	十上5回
ハリアー	昇龍	5時間以上	十上10回
龍の牙C	昇龍	8時間以上	十上15回
風の精霊	夕華	10時間以上	十上5回
Rファルコン	スザク	11時間以上	十下5回
Dカブキ	パワーズ	7時間以上	十上5回
龍の牙E	パワーズ	8時間以上	十上10回
フーズフー	龍魔王	8時間以上	十上5回
ゴースト	龍魔王	8時間以上	十上10回
モンゴルハン	ロボの花	4時間以上	十上5回
ロボの花G	ロボの花	12時間以上	十上10回
炎の精霊	ボクチン	10時間以上	十下5回
ソンラム	ジャック	6時間以上	十下5回
Jターガン	リュウ	3時間以上	十下5回
龍の牙A	リュウ	8時間以上	十下10回
暗ミンミン1	ミンミン	4時間以上	十上5回
暗ミンミン2	ミンミン	9時間以上	十上10回
雷の精霊	ライマ	10時間以上	十下5回
ゾンゲリアン	アースクエイカー	3時間以上	十下5回
Mシロー	ゴウファイアー	6時間以上	十下5回
龍の牙D	ゴウファイアー	8時間以上	十下10回
水の精霊	エリー	10時間以上	十下5回

メダル名	メダル獲得条件
たいようのメダル	スザクに勝利する
つきのメダル	龍魔王に勝利する
てんのメダル	プラチナトーナメントで優勝する
まぼろしのメダル	黒龍トーナメントで優勝する
ちからのメダル	フェニックストーナメントで優勝する
わざのメダル	ジントーナメントで優勝する
ひかりのメダル	ラムウトーナメントで優勝する
まもりのメダル	シヴァトーナメントで優勝する
ほのおのメダル	格闘大会で10回相手を炎の攻撃で倒す
かぜのメダル	格闘大会で10回相手を風の攻撃で倒す
いかずちのメダル	格闘大会で10回相手を雷の攻撃で倒す
こおりのメダル	格闘大会で10回相手を氷の攻撃で倒す
いのちのメダル	格闘大会で10回ダメージを喰らわず優勝する
みずのメダル	格闘大会で10回相手を投げ技で倒す
はなのメダル	格闘大会で10回相手を秘奥技で倒す
どくのメダル	格闘大会で10回相手を毒&火傷で倒す
ふういんのメダル	格闘大会で10回タイムオーバーで優勝する
もりのメダル	格闘大会で優勝まで毎回違うフィニッシュで勝つ
だいちのメダル	格闘大会で10回相手をお宝を使った攻撃で倒す
やみのメダル	ゴールドトーナメントで優勝する

牧場物語2

●パックインソフト ●1999/2/5発売●6800円●1人用●コントローラパック対応

レシピのもらいかた

ゲームにはあまり関係ないけど、もらうとうれしいのがレシピ。レシピの入手方法をドーンを公開するので、ぜひもらいにいこう!

レシピ	入手条件
ライストマト	サーシャにトマトをあげる
トマトのかんたんスープ	ザクにトマトをあげる
トマトスープ	ブラウンにトマトをあげる
コーンのフライ	ダッドにトウモロコシをあげる
コーンパスタ	バジルにトウモロコシをあげる
マッシュポテト	ランにジャガイモをあげる
ポテトベーコンいため	トーマスにジャガイモをあげる
ガーリックポテトビーフ	ハリスにジャガイモをあげる
なす田楽	ガーヤにナスをあげる
ロールキャベツ	マリーにキャベツをあげる
具たっぷりオムレツ	グレイとの友好度★以上の時タマゴをあげる
温泉タマゴ	ケンタにタマゴをあげる
手作りバター	リックにミルクをあげる
きのこごはん	源さんにキノコをあげる
イワナのフライ	グレッグに魚をあげる
ヤマメのチーズ焼き	一太に魚か、大きな魚をあげる
イワナのきのこ詰め	二太に大きな魚とキノコをあげる
あさりのワインむし	ゴッツに山ブドウをあげる
ふきのとうみそ	ドガに薬草Bをあげる
たんぽぽのごまよごし	サイバラに薬草Bをあげる
むめむめあえ	コロボックルとの友好度★以上の時キノコをあげる
いちごドッグ	ユウにイチゴをあげる
くるみのケーキ	エレンにクルミをあげる
草もち	春の月に、よねに薬草Bをあげる
ポテトパンケーキ	メイにジャガイモをあげる
ストロベリーシャンパン	カレンとの愛情度ハート1以上の時イチゴをあげる
ベリーベリー酒	カイにベリーベリーの実をあげる
スパイスティー	冬の月に、クリフにミルクかタマゴをあげる
ほっとスパイシーワイン	デュークに山ブドウをあげる
シナモンミルクティー	ジェフにミルクをあげる
カブとキャベツのあさづけ	ムギにカブかキャベツをあげる

カレンの愛情1日でMAX!

な、なんと、ゲームを始めたその日から、カレンの愛情を最大にできるドリテクだ。やり方は簡単で、まず自分の犬を連れてカレンのいるところ(酒場がよい)へ行こう。そして、犬を持ったままひたすら話しかけるのだ。すると愛情を示すハートマークがどんどん変わって行くぞ。ただし、話しかける回数は、1回や2回ではなく、40回とか50回ごとに1ランクアップなので、根気が必要だぞ。

ああ、ついに愛情が満タン。お手軽に愛をゲット

ぼくの犬があんなところに…

ゲームを進めていって、家の中にお風呂ができたら、自分の犬をお風呂場に連れて来よう。そして、トイレの前にたって口笛を吹き、犬が自分の後ろに来たら、トイレの中に入るんだ。そして、トイレから出てくると、犬がトイレの上にのってしまっているんだ。一度、犬がトイレの上にあがってしまうと、もう、もどれなくなってしまうので、セーブしないで、リセットするようにしよう。ただこれだけのワザなんだけど、やってみると、ちょっと笑ってしまうのでした。ちょっとしたお笑いネタに使うといいかもね。でも、くれぐれもセーブしないようにしておこう。

草競馬のおまけ

草競馬のコインを買う画面で、全部の馬に賭けて、買わずにキャンセルする。レース終了後、賭けていないのにコインが増えているぞ。繰り返せばどんどんお金が貯まるのだ。

バイオレンスキラー～TUROK NEW GENERATION～

●gemzi●1999/6/18発売●7800円●1～4人用●メモリー拡張パック対応●振動パック対応

シークレットモード大紹介

待ってましたの隠しワザ。シークレットコードを選び、右のコードを入力。そしてシークレットメニューをONにすればOK。

いろんな効果が楽しめるんだ

シークレットモード	コード	効果
ビッグヘッドモード	UBERNOODLE	敵の頭が大きくなる
リトルモード	PIPSQUEAK	敵が小さくなる
ビッグハンドフットモード	STOMPEM	敵の手足が大きくなる
スティックモード	HOLASTICKBOY	敵が細くなる
インクペンモード	IGOTABFA	テクスチャが外れる
ラフテクスチャーモード	HEEERESJUAN	テクスチャが荒くなる
ライフベビーフェイスモード	AAHGOO	ライフがベビーの顔になる
ダークシティモード	LIGHTSOUT	ステージが暗くなる
レインボーモード	FROOTSTRIPE	ステージが虹色になる

実況パワフルプロ野球6

●コナミ●1999/3/25発売
●7800円●1~2人用
●64GBパック対応

ホームラン競争で隠し選手登場

「ホームラン競争」の「1選手でプレイする」を選び、出したい球団の所属している選手でホームランを10本打つと、隠し選手のパスワードが表示されるぞ（カセットのサクセス選手データに空きがある場合は、自動的に保存される)。がんばってパーフェクトをねらうのだ。

出したい球団の選手でホームランを10本打つのだ

巨人ならガルベス選手のパスワードが表示されるぞ

サクセスの隠し選手を出す。その1

「ホームラン競争」の「3選手でプレイする」を選び、ホームランを9本打つと、隠し選手のパスワードが表示される（カセットのサクセス選手データに空きがある場合は、自動的に保存される)。プレイするときの選手はだれでもいいぞ。でもあんまりいい選手は出てこないのだ……。

打つ3選手は誰でもいいのでパーフェクトを狙おう

全部で16選手がランダムで登場するんだ

サクセスの隠し選手を出す。その2

上の隠し選手16人を全て出した状態で、「3選手でプレイする」を選び、ドーム球場でホームランを9本打つと、さらに隠し選手7人が登場するぞ（カセットのサクセス選手データに空きがある場合は、自動的に保存される)。こちらは超つかえる選手が登場するのだ。

今度はドーム球場でパーフェクトを狙うんだ

あの猪狩くんや大豪月が登場するのだ

サクセス6大学が最初から選べる

●大学選択画面で

C上・C上・C下・C下・C左・C左・C右・C右・C上・C上・C下・C下・C左・C左・C右・C右・L・Rの順に押す。

地方球場が使える

●モードセレクト画面で

C上、C左、C右、C上、C右、C右、Zトリガー、C左、C右、C左、C右、スタートボタンの順に押す。

SRAMの内容を消す

●2P側だけにコントローラを差して電源を入れる。

「コントローラが正しく接続されていない」と表示された時に+上・C上・+下・C下・+左・C右・+左・C右・スタートの順に押す。

プロ選手の能力を見る

●サクセスの「選手のデータをみる、けす」の画面で

C上、C上、C下、C下、C左、C右、C左、C右、スタートの順に押す。

ホームラン競争をいろんな角度で見る

ホームラン競争で、打球の行方をいろんな角度から見られるドリテクだ。ボールが飛んでいるときに右のようにいろんなボタンを押してみよう。

Aボタンを押す

C左、右ボタンを押す

C上ボタンを押す

ラストレジオンUX

●ハドソン●1999/5/28発売
●6800円●1～2人用
●振動パック対応

隠しステージ出現

隠しステージ「ワイヤーガーゼ」と、謎のボンバーマシン「メタルボンバーズ」「ボンバロン」の出現条件を紹介しよう。

メタルボンバーズ出現条件

メタルボンバーズストーリーモードをクリアする度にもらえる勲章を4つ持っており、更に勲章を持っていない機兵でステージ10をクリアする。と、「ワイヤーガーゼ」に行くことができ、メタルボンバーズと対戦できる。

ボンバロン出現条件

ボンバロンストーリーモードをクリアする度にもらえる勲章を5つ持っており、更に勲章を持っていない機兵でステージ10をクリアする。と、「ワイヤーガーゼ」に行くことができ、ボンバロンと対戦できる。

※勲章は1つの機兵につき1つしかもらえない。同キャラで複数クリアしても意味がないので気を付けよう。

隠しキャラ&武器出現

やり方は簡単で、タイトル画面で「L+Rを押したまま3Dスティックを時計回りにクルクル回す」だけなのだ。

パワーアップしたピコピコハンマー。なんか強そうだよね。

選択キャラを動かせる

どのモードでもかまわないので、マシンセレクト画面にいこう。そして、その画面で「Rを押しながらZ」と押してみよう。するとZを押すたびに、マシンがポーズをとるぞ。

カラー変更

対戦モードのプレイヤー選択画面で、「Rを押しながらC上(または下)」を押してみよう。すると、機体の色を変更することができるぞ。カラーの種類は、結構あるんだ。

新世紀エヴァンゲリオン

●バンダイ・ガイナックス
●1999/6/25発売●8800円
●1人用●振動パック対応

混合対戦モード

ストーリーモードのハードをクリアし、アクションビューアーを全出現させる。そして、戦闘デモ中に「2コンのL+Rを押しながら1コンのスタート」を押す。

オープニングをそのまま見てると戦闘デモになるんだ。

アクションビューア全出現

アクションビューアーが1つ以上でている状態にし、オープニングの戦闘デモ、「BEC SECTION3」で「2コンのC全部と1コンのA」と押す。すると、ストーリーのハードをクリアしなくても全出現する。

この画面でコマンドを入力

ミッション5、最後の着地成功

ミッション5の最後の攻撃で山につっこんだ後、緑の線が入力ゾーンに入ったら「C上を3回」押そう。すると…。

加持さんにもほめられて、アスカもごきげん?になったりして

ミッション11VSモード

ストーリーモードのハードをクリアし、シミュレーションモードのミッションセレクトを出現させる。「ミッション11」を選択し、操作説明画面で「2コンのL+Rを押しながら1コンのスタート」を押す。その時、Cボタンを同時に押せばEVAが変更できる。

まずはハードをクリアだ

A.T.フィールド飛ばし!

ミッション12のAir(前編)で、戦自と戦っている時に「C下を押しながらA」と押すと、A.T.Fがとばせるぞ。

映画とおなじように展開したATフィールドをとばして戦え!

つかみ技でシンクロ率アップ

シンクロ率が関係しているステージで、つかみ技を出したら、Aを連打しよう。すると シンクロ率が上昇するぞ。

Aボタンを押してみるとシンクロ率があがってるので、便利

マリオゴルフ64

●任天堂●1999/6/11発売
●6800円●1～4人用
●振動パック対応

隠しキャラ大紹介

クッパ登場

まず、どのキャラでもいいので、キャラゲットをはじめよう。次々に勝ち進んでいくと、そのうちにマリオが登場するんだ。そのマリオにも勝つと、強敵クッパがでてくるぞ。もちろんクッパに勝てば、使えるようになるんだけど、とにかく強い！パワーショットで300ヤードを軽く越えてくるので、ミドルホールならワンオン当たり前。キミは勝てるかな？

迫力のバーディポーズ。なんかビビっちゃう？

メイプル登場

女性キャラにしては、飛距離があるメイプル。彼女が使えるようになるには、トーナメントモードでたまる「バーディバッジ」を50個集めればいいんだ。同ホールのバーディは無効だ。

ショートカットがかわいいメイプルちゃん

ドンキーコング登場

おなじみの愉快なゴリラ、ドンキーコング。リングショットでスターを30個ゲットすると使えるようになるぞ。クセはあるけどパワーもあるんだ。

ドンキーコングが使えるようになるぞ

キャラのカラー変更

キャラクターセレクト画面で「Cの左、右、下」のどれかを押してみよう。すると、キャラクターのカラーが変更するぞ。特に笑えるのは、ドンキーとクッパだね。写真を見てね。

白いドンキー。なんかちょっと無気味…

COMキャラと対戦

まず、プレイ人数「ふたり」を選ぶ。キャラクター選択画面でRを押し、画面右に「COM」と表示されている状態でキャラを選ぶと対COM戦ができる。

コンピュータとストローク戦が楽しめる

左利きでプレイ

キャラクター選択画面でLまたはZを押し続けてキャラを決定すると、レフティ（左利き）が選択できる。ちょっと変わった感じでプレイできるぞ。本当のレフティにはおすすめだね。

画面でも左利きになっているのがわかるよね

キャラゲットでやり直し

まず、キャラゲットでゲームを始める

こりゃもう勝てない…と思ったら……。リセットするよりマシ

知っていると便利なドリテクなので紹介するぞ。でも実はとってもたわいのないことなので、そんなに真剣に読まないでね。まずキャラゲットモードでゲームをはじめる。そして、ショット失敗などで、もう1度そのホールを最初からやり直したいときは、ポーズ画面から「ちゅうだんする」を選んでセーブし「つづき」でゲームをはじめよう。すると、中断したホールの最初から遊ぶことができるぞ。

悪魔城ドラキュラ黙示録

●コナミ●1999/3/11発売
●7800円●1人用
●振動パック対応

スペシャルアイテムのおまけ

スペシャル1～沈黙の森～

納骨堂が3つあるところを越えた橋付近。第2鉄柵の仕掛けを作動させ、第3鉄柵の仕掛けに向かう途中の橋から取りに行ける。

アイテム入手後、ゲームをクリアして、再度そのデータでゲームをするときにハードモードが選択できるように

スペシャル2～処刑塔～

ラインハルトのみが入手できる。処刑塔の鍵を手にいれ、鍵で開く鉄柵の先にある彫像を破壊すると手に入る。

ゲーム再スタート時にそのファイルを使い、キャラ選択画面で十字キー上を押しながら選ぶと、ベルモント家伝統の服でプレイできる

スペシャル3～魔法塔～

キャリーのみ入手できる。魔法塔のゴール付近から行ける離れた場所にある。見えない足場があるので直進しよう。

スペシャル2と同様の手順でキャリーはピンク色の聖職者の服にコスチュームチェンジできるのだ

ゼルダの伝説 時のオカリナ

●任天堂●1998/11/21発売
●6800円●1人用
●振動パック対応

馬からおりて流鏑馬

やぶさめ競技ができるようになったら、Cアイテムにオカリナと、弓をセットして競技を始める。競技が始まったらエポナに乗ったまま、Cアイテムのオカリナを選択（画面には表示されない、すぐにやめるを選ぶ。するとリンクが動けるようになる。的の前で弓を使えるぞ。

あらかじめオカリナをセットする

馬の上でオカリナのボタンを押す

フックショットで空の旅

ロングフックをセットした状態でエポナに乗り、ゲルドの谷のやぶさめの的の前に行く。そして、ロングフックをセットしてあるボタンを押して的にフックを打ち込み、Aでエポナから降りる。すると、リンクが空を移動できるぞ。

ロングフックが的にささったら、Aでエポナから降りる

なんと空中に浮くのだ。その状態でゆっくりと移動できるぞ

なんとこんなにフックショットが伸びるのだ!

エポナを遠隔操作する

ガノンに剣をはじかれ、そのままセーブしてリセットする。ゲームを再開し、エポナを呼ぶ。エポナに乗ったら、オカリナをセットしているボタンを押し、Bで解除、すると…。

なんとエポナを操作できる

お空の彼方へテクタイト

メガトンハンマーをもって、水場にテクタイトがいる場所に。水の中にいるテクタイトに近づきハンマーを振り下ろそう。すると…。

さようならテクタイト

リーデッドをビビらせる

大人リンクのハイラル城下町でウロウロしているリーデッド。そこでリーデッド1体を倒してみよう。すると、しばらくの間動かないんだ。

そばに近づいても何もしてこない

まだまだゼルダで遊び尽くせ!!

とにかく細かいものまで数えるときりのない『ゼルダ』のドリテク。それだけ遊び要素がつまっているってことなんだよね。このドリテクだけをみても、もう一回最初からプレイしたくなる魅力もあるでしょ。2000年発売の外伝にも期待しちゃうよね。

スター・ウォーズ エピソード1レーサー

●任天堂●1999/7/21発売
●6800円●1～2人用
●振動パック対応

トーナメントモードを2人でプレイする

まず、64本体の1コンと3コンにパッドを差す。そして、トーナメントモードを選択し、NEWファイルを選ぶ。そしてファイルの名前入力の時に、「Zを押しながらRRDUALと入力」する（入力の時決定はLで決定。Zを押しながら各文字を選んでLで決定する。すると画面左下に入力した文字が表れる）。入力した後、終了を選びZを押しながらLで決定。画面左下にOKとでれば成功だ。その後、通常通り名前を入力する。

操作方法
- 1コンと3コンで操作。
- 1コン上と3コン上でアクセル。どちらかを下にいれるとその方向にカーブする。
- 1コン下と3コン下でブレーキ。

「NEWファイル」を選択して、名前入力の時にZを押しながらコマンドを入力

後は通常どおりゲームを開始すればよい。2人で1つのマシンを操作するのだ

ゲーム画面自体に変化は無いけど、パッド2つで操作するんだ

～その他のソフト～

おねがいモンスター

●ボトムアップ●1999/4/9発売●6980円
●1～2人用

エサの分布図を見る

自分のへやの出入口のすぐ横の壁に貼ってある絵を調べてみよう。すると、いままで見つけたエサがブライトン大陸のどの場所にあるのかがわかる、エサマップを見ることができるぞ。どんどんエサを見つけよう。

新たに見つけたエサも、次々とこのマップに追加される

64大相撲2

●ボトムアップ●1999/3/18発売●6980円
●1～2人用●振動パック対応

隠しモード出現コマンド

4つの隠しモードが出現するとても簡単な方法があるぞ。タイトル画面で「十字キーの上・下・左・右・C上・C下・C左・C右・L・R・B・A」と入力すればOKだ。

入力が成功すると、拍子木の音がするぞ

ピカチュウげんきでちゅう

●任天堂●1998/12/12発売●9800円
●1人用●振動パック対応

声に反応して動く時計

自分の部屋の、ベッドの上に置いてある時計が見える位置に行こう。そして、なんでもいいので、マイクをオンにしてしゃべってみよう。すると、ベッドの上の時計の針がクルクルと回りだすのだ。

どんな言葉でも、しゃべるだけで時計の針が回るんだ

あ、ハエが飛んでる

まず、自分の部屋の出窓の所にいこう。そこで、マイクをオンにして、なんでもいいのでしゃべってみよう。すると、どこからともなくハエが飛んでくるのだ。しゃべるたびに反応して飛び回るぞ。

ちっちゃいハエが飛び回る。結構いい動きをしてくれるぞ

バンジョーとカズーイの大冒険

●任天堂●1998/12/6発売●6800円
●1人用●振動パック対応

「サビサビみなと」で息が長持ち

「サビサビみなと」の汚れた海を泳ぐと、息が苦しくなるのが早いよね。でもそんなときにカズーイの「はばたきジャンプ」を繰り返しながら進むと、6秒ぐらい長持ちするぞ。

油ぎった汚い海を進むときはコレ

ゲッターラブ!!～ちょー恋愛パーティゲーム～

●ハドソン●1998/12/4発売●6800円
●1～4人用●振動パック対応

CPUターンを早送り

コンピュータと対戦しているときにBボタンを押しっぱなしにしてみよう。するとメッセージスピードが通常より早くなる。バトルの時もこれでオッケイだ。

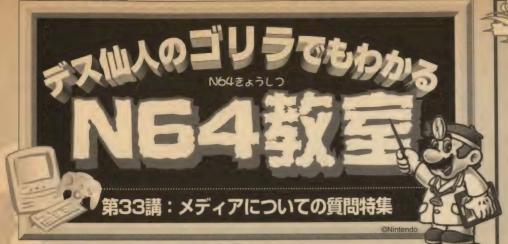
ドリテクの殿堂Special

Hall of Fame
The Dream Technique

次号予告

『ドリテクの殿堂SPECIAL 1999年下半期ソフト裏ワザ特集』

来月号は『スマブラ』ドリテク後編や『オウガバトル』『ドンキーコング64』など超大作が目白押し。次号ドリテクの殿堂、兄嫁バージョンでお会いしましょう。

The 64DREAM 3月号中とじBook in Book

新年おめでとうございます。みなさんにとって今年が良い1年になるよう、心から祈っておるぞ。それ以上に、わし自身にとって良い1年になるように祈っておるというのが本音だったりしますが、仙人は聖人じゃないだもーん。今年もほどほどに元気に。

質問に入る前に用語解説をしておこうかのう。あちこちで使われている「メディア」なんじゃが、これは媒体という意味じゃ。マスメディアといえばマスコミの媒体、つまり新聞・雑誌・映画・放送といったものじゃが、ここではROMカセットやCD-ROM、磁気ディスクといったデータの記録媒体を指して「メディア」と言うぞ。ついでによく聞くけどよく分からん「マルチメディア」は、コンピュータで文字や映像や音楽を組み合わせて扱うこと、って感じかのう。やっぱりわしもよく分からん。とにかく時代はマルチメディアなのじゃ。それでは質問に行ってみよう。

Q DVDとCD-ROMの大きな違いは何ですか？

（東京都／コウキ）

まず混乱を避けるために言っておくと、映像用が「DVD」で、ドルフィンのが「DVD-ROM」じゃ。音楽用CDとCD-ROMの関係と同じだと考えてくれ。んで、CD-ROMもDVD-ROMも仕組みは同じなんじゃよ。両者とも、ポリカーボネイトで密封されたアルミ製記録層のデジタルデータを、レーザー光線で読み取っておるのじゃ。ポリカーボネイトというと馴染みが薄いかもしれんが、ハイパーヨーヨーなんかもポリカーボネイトでできておる。ちょっと見まわせばいろんな製品に使われておる、ちょっと粘りっけのあるプラスチックの1種じゃ。

で、話がそれたな。最大の違いはというと、やはり容量じゃな。CD-ROMが650MB（メガバイト）なのに対し、DVDは片面2.6GB（ギガバイト）、両面5.2GB。1GBは1024MBじゃ。64DDが64MBであることを考えると、その容量のデカさがわかるじゃろう（注・DVDの規格は現在統一されておらず、ここに挙げた容量は一例。ドルフィンの規格は不明）。CD-ROMよりも高い密度でデータが記録されておるんじゃよ。さらに1枚で2枚分の容量を持つ2層ディスクなんていう規格もある。記録層が2枚あるわけじゃ。「2層両面」だと、とてつもない容量になるな。両面記録だとディスクをひっくり返す必要があるので、おそらくゲーム用途には片面単層、あるいは片面2層が使われるじゃろう。

まあ、細かいところではいろいろあるんじゃが、最初に言ったように仕組みは同じなので「CD-ROMの兄貴分」くらいに考えてええと思うよ。DVD-ROMドライブで音楽CDやCD-ROMを読むこともできるしな。

Q ドリームキャストのGD-ROMって何？

（三重県／シハール改式）

サターンやプレイステーションのCD-ROMがパソコンのCD-Rドライブで超簡単にコピーされている惨状もあることから、セガがドリームキャスト専用に打ち出した独自規格のメディアじゃ。これも基本的な仕組みはCD-ROMといっしょで、GD-ROMドライブで音楽CDやCD-ROMを読むこともできる。内側がCD-ROMと同一規格で、外側はCD-ROMの倍の密度でデータを記録している独自規格になっておる。1枚のディスクに2つの規格が混在している珍しいメディアじゃ。

ちなみに、CD-ROMもGD-ROMも、レコードとは逆に内側から外側に向かってデータが記録されておる。容量は約1GB。「Giga byte Disc-ROM（ギガバイトディスクロム）」でGD-ROMなんだそうじゃよ。

今月のデス仙人

いつか書いたポストペットのメールアドレスが完全に死んでしまいました。新しいアドレスを取ったら、またここで書きたいと思います。11月頃から不調だったんじゃが、もしそれから後にメールくれてる人がいたらすまん。受け取れてないかもしれません。さて、先月ここでお知らせしたDr.ペッパー自腹プレゼントじゃが、ハガキが山になるほど（うそ）応募をいただいています。この号が出た時点で締め切るので、応募した奇特な方はお楽しみに。で、最近のわしはというと、株に手を出し始めました。すでにこのページの原稿料数年分の損が出てまーす。最近多いんじゃろうな、似たような株初心者。

◆今年のわしの年賀状用画像。辰年にちなんだ某有名人のコスプレってことで。詳しくは追求するな。やっぱ辰と言えばドラゴンじゃろう。

Q ドルフィンの後継機は何だと思いますか？

（福井県／PK五島君）

シャークかオルカじゃないかのう。ていうか気が早すぎるよチミ。N64のROMからドルフィンのDVDへ、さてその次は何になるんだろうと気になっておるのかな？確かに最近の技術革新のスピードと言えばめまぐるしいほどじゃ。DVDだって、ほんの2、3年前にはゲーム機に使われるなんて想像もつかんかったからな。でもCD-ROMが今でも現役であるように、少なくともあと5年はDVDが主流じゃろう。ゲーム界ではCD-ROMも10年選手じゃしな。それでも強引にDVDの次のメディアを予測するなら、メディアは小型化の方向へ進むのではないかな。GBのカセットサイズで数十GBクラスの記録メディアが登場し、ゲーム機にも取り入れられるようになるんじゃないかと見ておるよ。MDサイズの次世代ディスクか、カード型の大容量メモリが本命なんじゃなかろうか？ディスクのコストパフォーマンスの良さは今後も大きな武器になるじゃろうが、場合によってはROMのような半導体メディアの時代が再び来るやもしれんね。

●はみだし仙人

Q メモリー拡張パックでCPUが72ビットに？（兵庫県／謎のメトロポリス）

A そんなこたあないでしょう。CPUとメモリーは全く役割の違うモノじゃよ。つまりウソ。

質問募集 謎や疑問に思うことがあったら、どんどん「デス仙人のN64教室」までおハガキ下さい、じゃよ！

新ミレニアム初頭、日本文化をアメリカから眺めてみれば

ハッピーミレニアムニューイヤー！皆様はどんなお正月でしたか？いつものようにゲーム三昧でしたか？お休みなので当然朝は昼近くまで寝ている私ですが、相棒は早起きじじいなので、こたつに潜りながらテレビをみていたら、なんと朝から「チンポコモン」というアニメーションを放送していたそうです。それはカンのいい人なら想像がつくかもしれませんが「ポケモン」のパロディーらしいのです。しかも随分悪質で、下品な下ネタのオンパレード（表現古い？）で日本人を侮蔑していて、朝の番組らしからぬ気分のいいものではなかったそうです。でもこれが流行ってるんだって！この時代になっても、アメリカの庶民の多くは、いまだに外国の人々に対する理解と思いやりがない人が多い！悲しいことですがこの国が世界で一番と教えられているため、他の国の事は勉強しなくてもいいと思っている人が多いのは確かですが、子供の見るテレビやゲーム、映画などの規制の厳しいこのアメリカでこんなことがあるなんて……シクシク……実は私は今妊娠10カ月なのですが、もうすぐお母さんになる身にとってこのような事実は無視できなくなってきました。他のアメリカの親達の多くが主張しているように、いわゆるマスメディア（あるいは過激な映画やゲームソフト）が犯罪を作っているとはまったく思っていませんが、常識とか倫理とかいうのは国によってすこしずつ違ってきますから、これからもっともっと日本と世界のことを勉強しなくてはいけないと思うようになりました。特に、日本のこと。我々30代より上の人間は、比較的日本の文化より西洋文化のほうが優秀だという錯覚に陥りやすいのですが、10年以上アメリカという国に暮らしてみて思うのは、自国の文化を知らずして、いかによその国を語ろうとしてもそれは空々しい感じになってしまうということです。人とうまくやって行くためにも自分の基盤である国や社会をまず理解していかくちゃ、ってこと。沢山の人から「なぜ、日本のテレビや雑誌にはバイオレンスやワイセツなものが氾濫しているのに、犯罪は少ないのか？」という質問を受けますが、日本人は、昔から風俗的なものに大らかな歴史をもっていたのだから、ちょっと過激なものを見たぐらいではその気になれないとか、見て見ぬふり文化とか、そういうバックグラウンドを少しでも認識していると卑屈にならずにすむのです。

で、アメリカという国は、国民が、国としての意識を子供のときから持つように訓練されていて、日本とは全く反対の国なんですが、それはなぜかというと、日本と違って、多民族国家であること、歴史認識の浅さから来る弊害を恐れて何か団結するものをつくらなければ安心できない訳です。それは、日本のように地域の暗黙の了解などというファジーなものではなく、ウーマンリブ団体、フェミニスト団体、ゲイソサエティ、人種差別反対運動、ホームレスサポート団体、環境保護団体、子供の人権擁護団体、消費者団体に至るまで多くの団体が、日本よりはるかに強力なパワーを持って存在し、そういったコミュニティーの中でアイデンティティを保とうとしているのです。実際、仕事をしていればいろんな団体からの勧誘や寄付集めの電話に悩まされるし、子供が出来れば学校の行事の一環として雑誌の定期購読の勧誘、ガールスカウトクッキーの販売…と、ありとあらゆる企業や団体が子供の教育まで浸透しているわけで、そういう団体が、やれこのゲームは子供の心を蝕むだの、ゲームのせいで殺人事件がおきただの、責任転嫁とも思えるような主張をしていることが目立つわけです。実際、日本人ぐらいだよ、宗教や思想や団体に属さずに平気でいる人達は（私のように）。まあ、今は流行っていても、「チンポコモン」は、自然淘汰されて消えて行くでしょう。こういったものは、アメリカの保護者やいろんな団体が文句をつけないワケないし、文句をつけられたら商売にならない。そしたら止めるしかないよね。

このように、アメリカの文化は、国の一般の人々が認めて残されていくものが殆どです（従業員をお年寄りや奨学金制度で学校に行っている子供たちを中心にして心証を良くしたマクドナルド、徹底して人を殺さない映画を作り続けるディズニーなど）。そして、今、2000年になってゲーム業界では、ニンテンドーがアメリカ文化の1つの定番として認められたといってよいと思います（チンポコモンではなくてポケモンも。もちろんマリオも）。ニンテンドーは12年ぐらい前の、ファミコン初期の時代から徹底してアメリカのお母さんや、消費者団体に受け入れられる作品を出してきました。時には、私のような日本人には理解できないほど「ちょっと物足りないソフトなソフト」ばかり。過激ではないけれど、こういった一貫性のある日本企業は実は少ないのです。アメリカで成功した日本企業のホンダ、ソニー、トヨタ、マツシタ、全ての会社が品質、理念の一貫性ということで共通しています。ね、日本の魅力は沢山あって、いいものは必ず認められます。みんな、自信をもって頑張りたいよね。経済が悪くてもいいところは絶対変えてはいけないし、欧米のまねばかりしていては、悪いところまで似てきちゃう。 未来のお母さんとしては、最近のゲーム業界（主にチンポコモンだ！！）を通してこんなことを考えたのでした。

と、いうわけで、しばらく子育ての為、おやすみさせていただきますが、今度は違う視点で日米ゲーム文化を見ていきたいと思います。じゃ、また。これから生んできま〜す！！

2000年の目標は、2000回ゲームをプレイすること!? 実際、年間何回プレイしてるんだろうね。

ポケットモンスター金・銀

やっぱり2D

福島県・モトミヤ　シゲルさん

ハマった……。12月現在、エンディングは見たが図鑑はまだ5種類ほど残っているといったところだ。それも赤や緑から数十種類移してきたので、「どうしてもゲットできないポケモンだけを交換して残りはすべて『金・銀』でゲットする」ということをしていれば、まだまだ図鑑には空きができていただろう。

さて、そんなことは置いといて、私がこのゲームをやってつくづく思ったことは、「やっぱりポケモンはGBだな」ということだ。これは2D（ドット絵）と3D（ポリゴン）、GBとN64の違いについてのことである。

『金・銀』の画像は『赤・緑』に比べて格段にパワーアップしており、とても見やすいし、ポケモン達も細かくてかわいいし、かっこいい。何より今回はカラー対応ということもあってとてもカラフルに、よりわかりやすくなっている。

しかし、このポケモン達のグラフィックに初めて色が付いたのはN64の『ポケモンスタジアム』ではなかっただろうか。そして『ポケモンスタジアム2』や『ポケモンスナップ』などが次々に発売されていった。すべてN64で、すべて3Dで。確かに『ポケスタ』の迫力はすごい。『ポケスナ』の臨場感はスバラシイ。ポケモン1匹1匹が動き、笑い、泣きもする。怒ったりもする。しかし、どこか冷たい。『ポケスナ』はまだ、自然の中でたくさんのポケモンが共存し、「生きている」という印象があるせいか、あまりそうは思えないが、『ポケスタ』なんかはバトルひとすじ（2にはミニゲームもあるけど）。冒険したりするのではない。戦うだけだ。何より、しかたのないことなのだが、新ポケモンの「ポリゴン2」のように姿がなめらかではない。多少ではあるが角張っている。動きも堅くてぎこちない。ホンモノの動物のようには行かないのだ。3Dのポケモンは精密に作られたロボットという感じがする。

対してドット絵で描かれた2Dのポケモンはまったく動かない。形も変えず、そのままゆれたりする程度。しかし温かい。平面に描かれているポケモン達の方が、3Dポリゴンで造られたポケモンよりもずっと親しみやすい。実際、アニメだって平面だ。そして、あのかわいくてかっこいいポケモンのイラストも平面だ。

なぜこんなに2Dのドット絵がいいのかは私にもわからない。だが1つだけ言えること。それは、リアルさを追求するだけでは命をあらわすことはできないということだ。

GBの動かない絵をみて、自分で「このポケモンはどういう動きをするのかな」って思うのもまた楽しい。ゲームって、想像力の遊びだよね。

スターツインズ

アメコミタッチ兄妹

岩手県・笹倉次郎さん

こうはっきり言うのもなんだけど、ジュノとベラって一般受けしないよね。顔が。

だいたいタイトル的にも『スターツインズ』よりも『ジェットフォースジェミニ』っていう海外版のタイトルの方がカッコよかったし。ムツゴロウさんを起用したテレビCMもなんか微妙にハズしてたしね。

とまぁこんなカンジでどうにもプロモーションには失敗してるクサイ『スターツインズ』。でも、まぁゲーム的には『ゴールデンアイ』で『バンジョー』で『ドンキー』なレア社ブランドを裏切るような出来じゃないのでどうぞご安心下さい！

同じ3Dシューティングだけど、主観視点だった『ゴールデンアイ』とは違い、プレイヤーキャラが見える視点だからこそ生まれるスピード感やジャンプアクションはさすがに秀逸。それに照準を出してターゲットモードにすれば、細かい狙いを付けてのシューティングだってもちろん楽しめる。

わらわらと襲ってくる敵のドローン軍団も、ただヤラれるために突っ込んでくるんじゃなくて、ちゃんとアタマを使ってこちらに挑んでくる。物陰にいる敵に手榴弾を投げればかわして銃撃してくるし、複数の敵を相手にするときは何匹かはこちらの背後を取ろうとしてみたりしてなかなかあなどれない。

ボスキャラの手応えもなかなか手頃で、ゴリ押ししてもどうにもならないようにしてあるところが心憎い。冷静に相手の攻撃をかわして、着実にダメージを与えなきゃいけないんだな、コレが。

武器の種類も豊富で、それぞれ特徴的。武器を上手く使わないと作動させられない仕掛けもあるから、ムダ弾は撃てない。なかなか緊張感もある。

そのくせ、セーブはどこでもできるから、プレイする上でのストレスもあんまりない。

ゲーム進行に必要なアイテムなんかもなかなかイイ感じに隠されていたりして、適度に悩んだりするこのバランスがもう素晴らしいよね。

ムツゴロウさんのせいでなんとなくキワモノっぽい『スターツインズ』だけど、ゲームとしては上質！ちょっとグロくてとっつき悪いけど、そんなコトで敬遠してたらもったいないぜ！

『ドンキー』と『ポケモン』に隠れたかたちになっちゃったけど、この『スターツインズ』もさすがに良くできたゲーム。ぜひ、お試しあれ！

はみだしインプレ

電気ネズミに大ザル、武器を装備したイヌ……うーん、動物づいてるな任天堂。そろそろ宇宙ギツネの出番かな？（香川県・奥村）

掲載料は2000円のおもちゃ券だ！ N64でキミを熱くしたゲームのことや、ちょっと残念に感じたことなど、「インプレ」係までドシドシ送ってね。あて先はP79参照。

はみだしフォーラム

Q 箱根駅伝、面白かったですね。（東京都・山男）

A 今年は抜きつ抜かれつの好レースでしたな。編集部メンバーの出身校もいくつか出場していたぞ。

読者の手紙から

N64フォーラム

アー本年もよろしくお願いいたします。ゴホン。
『ポケモン金・銀』の予想通りの大ヒットで暮れた1999年。
明けて迎えた今年、2000年はN64にとってどんな年になるのでしょうか？
電子メールでの投稿も受け付け開始、より親しみやすくなった64ドリームをヨロシクね！

やっぱりバグ技はダメ

神奈川・ホームズさん

黄金のスタルチュラ無限増殖についてこのページで意見が交わされているのを見ていて、僕にも言いたいことがあるので言わせてもらいます。まず、バグ技を容認する人の「自分さえ良ければ……。」という考え方に納得できません。まじめに時間をかけて集めた人と、バグ技を使って楽をして短時間で集めた人がまわりから同等のレベルと見られる。さらには100匹集めた人にだけご褒美としてもらえる200ルピーも楽してもらえる。本当にこれでいいのでしょうか？「バグ技にはバグ技なりの楽しみ方がある」と言う人もいますが、そういう考え方は少し間違っていると思います。開発者の意図に素直に従いゲームをプレイする、これは僕たちユーザーの最低条件ではないでしょうか？この条件が守れずにバグ技を使ってゲームをプレイする人は、そのゲームをプレイする資格がないと思います。それなのに、多くのユーザーが読むゲームの情報誌にバグ技が載って広まったりすることがあっていいのでしょうか？少しは考えてみるべきだと思います。

ゲーム制作者の意図しない遊び方もあっていいとは思うんですが…。ゲームクリエイターも全く予期しない現象があって、それでゲームを楽しめるんなら、それもアリだと思いますよ。

ドルフィンなんていらない

埼玉県・ぶちネコさん

私は、ドルフィンを買う気が起きません。

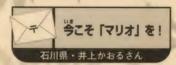
理由は、N64を買って体験した不満な気持ちを再び味わいたくないからです。しかし、前もって言っておきますが、私は任天堂が大好きだし、N64で出た任天堂のソフトはほとんど持っています。N64を発売日に買って喜んでいたけど、ソフトの出ない悲しさや、欲しいソフトがN64（自分の持っているハード）で出ない悲しい気持ちを再び体験したくないんです。

私はPSも買いましたが、理由は2年前の冬に『ゼルダ』が延期になって、遊ぶソフトがなかったからです。でも、PSはあんまり面白くなかったので結局3ヶ月くらいしか使っていません。予定通りに『ゼルダ』が出ていれば、PSは買わなかったです。

なぜ任天堂は、N64で失敗（売れませんでしたよね）したのに、また同じ感じのやり方でドルフィンを売ろうとしているのか理解できないし、ついていけません。ユーザーの、自分の持つゲーム機でやりたいゲームができない悲しい気持ちを任天堂はわかっていないと思います。以前、任天堂は「そんなにゲームをやりたいならPSを買えばいい」と言っていたことを私は覚えています。ユーザーのことを考えていない言葉だと思います。任天堂は、もっとハードを売ることに力を入れて欲しいし、売れなきゃソフトが出ないことを、もっと考えて欲しいです。

SFC時代とは違って、今はユーザーがゲーム機を選択する時代。せっかくハードを買ったとしても、遊びたいゲームが発売されないんだったらどうすりゃいいの？

今こそ「マリオ」を！

石川県・井上かおるさん

『マリオ』シリーズは新しいハードが発売されるときのキラーソフトとして、ハードの初期の段階に発売されています。『マリオ』には新ハードの牽引役のほか、このハードではこんなことができますよ、というお手本的な役割もあるのでしょう。それはいいのですが、『マリオ』はハードの初期の他に、もう一度、ハードの円熟期にもつくってもらいたいと思います。

『スーパーマリオ64』は素晴らしいゲームです。しかし『バンジョーとカズーイの大冒険』は、それを越えています。むろんゲームとしての面白さは同じ。ただ『バンジョー』の方が後から出たぶん、ハードの性能を生かし切っているからだと思います。

任天堂は『スーパーマリオ64』でやるべきことはすべてやったとか、『マリオ』以外のゲームをいろいろ発売しているので、N64でもう『マリオ』を作る必要はない、それよりドルフィン用の『マリオ』を開発するべきだと思っているかも知れません。また、新しいことをやるのでなければ続編を出す意味はないと考えているのかも知れません。しかし、新しいことをやる「進化」もいいですが、「深化」にも十分意味はあるのではないでしょうか。新しいことにこだわるあまり過去の良いところを捨ててしまうのはもったいない。『ヨッシーストーリー』をプレイすると、新しいことをやろうとする気持ちが痛いほど伝わってきます。けれどSFC版の「赤ちゃんマリオを助ける」という新要素がなくなってしまっています。もったいない話です。

話がそれましたが、『マリオ』はハードの初期に、そのハードの能力を見せつけるソフトとして出す以外に、ハードの後期に、このハードの性能をフルに使い切った『マリオ』はこうだ！というソフトとしても出してほしいと思います。N64がこれからも生き残っていくハードであることのPRには、ドルフィン発売後に『スーパーマリオ64-2』を出すことが一番効果的ではないでしょうか。

ハードが誕生するとき、そのハードの基準やサンプルとして登場する『マリオ』。でも確かに、ハードの能力を完全に使いきった『マリオ』も見てみたいよね。

●今月からEメールでの投稿も受け付け開始！メールアドレスは64forum@pc.mycom.co.jp

新しい任天堂の姿を

宮城県・後藤　俊輔さん

N64のことを考えると、僕はよく思うのですが、任天堂という会社の作るゲームはなんかワンパターンだと思う。

ゲーム自体の内容はとても楽しくてハマるものが多い。実際、僕も『ゼルダの伝説　時のオカリナ』にかなりハマっていた。しかし、任天堂がゲームに使うキャラクターってマリオ、ドンキー、リンクって必ず決まっているんだよね。別にそれが悪いってことじゃないけど……。

でも、SFCでそのキャラクターの出ているゲームを出しているのに、N64になってまた出しているっていうのはいいことなのだろうか？まぁ楽しいんだからいいかとも思うけど、どうなんだろう？

この考えでいくと64DDやドルフィンでも同じ（マリオやドンキーの）シリーズのソフトが出るということになる。じゃあずう～～～っと先になって、また任天堂が新しいゲーム機を出したら、またマリオ、ドンキー、リンクとかのシリーズが出てくるわけだ。これはもうワンパターンすぎる。任天堂はどう思っているのだろう？

これをくり返していくと、いずれみんな飽きてしまうかも知れない。任天堂はもっとアイデアを出す力を持つべきではないだろうか？

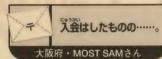
友達にも「任天堂の時代は終わった」と言ってる人がいます。彼らはキャラクターがガキっぽいからだと言ってるんですが、僕もその考え方にはある程度ですが賛成です。

確かにガキっぽいキャラクターは多いと思う。もう少しカッコいいキャラを増やした方がいいかも知れない。

僕はゲームソフトを買うときはほとんど任天堂のソフトしか買わない。だから、任天堂はもっとアイデアを出して、ゲーム界をくつがえすようなことをしてほしい。

確かに、新しいマシンで新しいマリオに出会うのは楽しみ。だけど、新しいマシンでまったく新しいキャラクターと出会いたい、っていうのも当然なんだよね。

入会はしたものの……。

大阪府・MOST SAMさん

12月16日、考えに考えた末、ランドネット入会を決め、近所のゲームショップで入会の申し込みを終えた。

残念ながらクレジットカードを持っていないので口座振替で。春にならなければ遊べないということに不満を感じつつも、他に方法がないのでしかたない。と思っていたら、え？12月17日から店頭販売開始？某週刊ゲーム誌のそんな記事を読み、ちょっと立ちくらみが……。

64ドリームの9月号、64DDの特集記事でランドネット取締役の香山哲さんは、スターターキットや決済方法など、できるだけ多くの選択肢を用意したいと言っていた。

が、いざふたを開けてみると、スターターキットは2種類しかなく、決済方法に至ってはクレジットカードしか受け付けない、と……。香山さんの話とのあまりの落差にビックリした、というかあきれてしまった。

もちろん私も大人だから、ランドネットの立ち上げから会員募集までに時間がなかったのはわかっている。だけど、この1カ月ちょっとの短い間のゴタゴタぶりというのはあまりにも見苦しいんじゃないかな？少なくとも決済方法に関しては、無理をしてでもいくつかの選択肢を用意しておくべきだった。

カードだけという考え方は当初から疑問の声が多かった。最初から口座振替や店頭販売があれば、と思っている人はかなり多いと思う。親に土下座してカードを作ってもらったなんて人までいるくらいだもの。

きついことを書いてきたけど、過ぎたことをいつまで言っていてもしょうがない。難産の末、ようやく誕生したと思った64DDだけど、まだ生みの苦しみは続いている。いつまでこの苦しみが続くかわからないけど、入会したからには応援しよう。自力で歩けるくらいまでには成長してもらいたいもんね、この赤ちゃん。

本当にゴタゴタしてようやく世に出た64DDだけど、なんと誕生直後からトラブルの連続。ネット対応の延期に始まり、ついに店頭での販売開始まではじまった……。この先どんな展開をするのかまったく読めない64DDだけど、将来性は明るいハズ！入会した人は明るい未来を信じていくしかないのかな……？

読者アンケートから

●ゲーム1本作ると人が3人死ぬんですか？（埼玉県・類地　大介）

●12/6に18才になりました。どうぞ祝ってやって下さいませ。（島根県・倉橋　直之）

●せっかく買った『ポケモン金』……。「どーせなら（GBカラー持ってないので）スーパーゲームボーイでやろう！」と思ってたのに、つわりがひどくてオープニングすら見てないです（泣）。でも、64ドリーム見てPLAYしてる気分でいます！もっと金・銀のことを載せて、楽しませて下さいね！（北海道・U-KO）

●スゴイよ編集部さん！98年4月号95ページで予想した64DDオープニング画面がほぼ大当たり！（東京都・藤山　敏雄）

●『ポケモン金・銀』の3匹、進化後が変わりすぎなのでは……？（静岡県・かめだるぴお）

●私は『ゼルダの伝説　時のオカリナ』のおかげでゲームにはまり、『時のオカリナ』のおかげでRPGが大好きになり、『時のオカリナ』のおかげで64ドリームを読み始めました。その『時のオカリナ』様が某デパートで1780円で売っており、「『時のオカリナ』様に失礼すぎて鼻血ブーッ！」と喝を入れようと思ったけどいれられない我は小心者。（東京都・リンシーク）

●『ドンキーコング64』を発売日に買いに行ったがどこに行っても売り切れだった。2日後、ある百貨店で山積みの『ドンキーコング64』を発見し店員に欲しいと言ったら「全部予約分だ」と言われてショックだった……。（京都府・TM15）

●『ポケモン金』『カスタムロボ』で冬を過ごそうと思います。ああ視力が激減していく。ブルーベリー食べよ。（沖縄県・ヒゲシール）

●アナログチャット64の「今月のお酒」の意義とは？読者って未成年がほとんどじゃないの？（静岡県・ドード）

●64DDでのインターネットサービスが開始されたら、ゼッタイ64ドリームのウェブページを作って下さいネ。誌面では読めない情報なんかもあると嬉しいよなぁ。（新潟県・ロッコー）

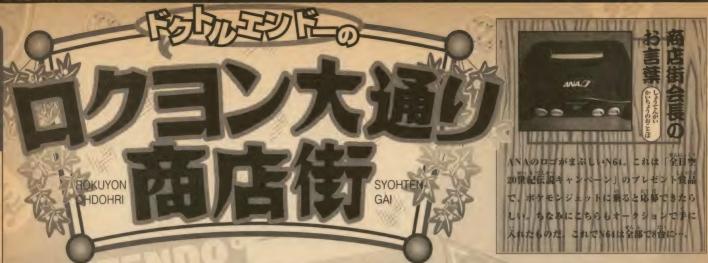
●64DDが店頭で売られるみたいですけど、まとめて30000円払うのってかなり厳しい気がするんだけど……。そこらへんはどうなんでしょ？（佐賀県・タツナミ）

原稿募集

読者の皆さんのN64に対しての様々な思いをお聞かせください。文字数は四百～八百字くらい。書式は問いません、書きやすい方法で送ってね！　あて先は下記を参照。

●原稿のあて先●　〒102-0074　東京都千代田区九段南1-5-13　毎日コミュニケーションズ　64ドリーム編集部「N64フォーラム」係まで　FAX番号 03（3230）0675

商店街会長のお言葉

ANAのロゴがまぶしいN64。これは「全日空20世紀伝説キャンペーン」のプレゼント賞品で、ポケモンジェットに乗ると応募できたらしい。ちなみにこちらもオークションで手に入れたものだ。これでN64は全部で8台に…。

任天堂のファミコン用周辺機器

任天堂が発売したファミコン周辺機器は3種類あったけど、その3種類とも対応ソフトが少なかったので短命に終わってしまった。でもゲームの楽しみを広げる上で画期的なものばかりだったので、簡単にその内容を紹介してみよう。

ガン（光線銃）

ファミコン初の周辺機器として、1983年2月18日に登場した。ファミコン本体の前面にある拡張端子にガンを接続し、テレビに向かって撃つというシステム。今でこそ、こういった光線銃は各機種で当たり前のように発売されているが、この任天堂のガンは、家庭用ゲーム機では初めて発売されたものだった。日本では、『ワイルドガンマン』『ダックハント』『ホーガンズアレイ』の3本の対応ソフトが発売されている。

ロボット

このロボットは1985年7月に単品で発売され（9800円）、対応ソフトとして「ブロックセット」と「ジャイロセット」の2作が登場した。各セットに同梱されている部品をロボットにセットして、ロムカセットでゲームを楽しむと、そのゲーム画面の光に反応してロボットが動作する仕組みだ。『ブロック』は積み木の並べ替え、『ジャイロ』はコマ回しといった内容で、どちらも単純ながらも意外とハマれる。

3Dシステム

ヘッドマウント式の本格的な3Dメガネで、これを装着して対応ソフトで遊ぶと、ゲーム画面が立体に見えるようになる。ファミコン本体の拡張端子から電源が供給されるので、ACアダプタが必要なかった。スクウェアの『ハイウェイスター』を初めとして、サードパーティからも対応ソフトが数多く登場したが、任天堂の対応ソフトは、ディスクシステムの『ファミコングランプリ2 3Dホットラリー』のみだったのが残念。

◆レアな「ワイルドガンマン+ガン+ホルスター」のセット。それぞれ単体販売もされていた

◆「ダックハント」。画面のキャラに埋め込まれた光と、ガンの光が重なればヒットとなる

◆ロボットとソフト2種。ロボットの目の部分にセンサーがあり、ここで画面の光を受ける

◆「ブロック」のゲーム画面。規定回数以内で、指定された色にブロックを並べ替えるのだ

◆ゴムバンドで頭にセットする。意外と軽いので長時間でも疲れにくい。1987年発売

◆対応ソフトを3Dシステム用にセットすると、画面が左右に細かくブレるような感じになる

今月のオレはこれを買う!

2月21日までに発売される、購入予定ソフトは2本。1本目は『ドンキーコングGB ディンキーコング&ディクシーコング』。GBの『ドンキー』シリーズとしては初のカラー画面で、キャラクターと背景の区別が付きやすく、かなり快適に遊べるようになった。面白さはSFCのシリーズと変わらないので、誰もが安心して楽しめそうな印象を受けた。2本目は『カードヒーロー』だ。同ジャンルの『ポケモンカードGB』よりもルールが複雑なので、ゲームに慣れるまでちょっと時間がかかるかもしれない。でもルールが複雑な分、かなり幅広くカード戦略を立てられるので、いかにも大ハマりしそうなゲームだ。

◆「カードヒーロー」は、対戦プレイがメチャクチャ盛り上がりそう

●はみだし大通り

任天堂製のファミコン用拡張機器としては「ファミリーベーシック」「ディスクシステム」があった。どちらも今だに愛好者が多い機器なので、いずれこのページで紹介しようと思う。

秋葉原価格調査団（1/11調査）

お年玉商戦が終わり、全体的な相場は下がり気味。旧作ソフトは定番モノを除いて大幅に下落しているので、思わぬソフトが安く購入できるチャンスでもある。『ドンキーコング64』は、どの店も在庫量がかなり多いので、もう少し安くなりそうな気配。『マリオパーティ2』は、売り切れの店と在庫豊富な店とで両極端だったので、今後急に値下がりする可能性は低いだろう。また、ゲームボーイ本体は『ポケモン金銀』人気によって、GBカラーとGBライトは完全に売り切れ、GBポケットはたまに見かける程度。さらにスーパーゲームボーイ2までもが品薄傾向だ。

◆ゲームボーイカラー本体は何回か再出荷されているけど、あっという間に売り切れるので入手困難

各ハードのお値段

NINTENDO64	11000円
ゲームボーイカラー	売り切れ
ゲームボーイポケット	3000円
スーパーファミコンジュニア	6480円
AV仕様ファミコン	4980円
ドリームキャスト	17900円
プレイステーション	13480円
ワンダースワン	4280円
ネオジオポケットカラー	5479円

ブラックのN64は安いけど、クリア2種は12800円ほど。

ソフト名	価格	秋葉原価格	発売元
悪魔城ドラキュラ黙示録	7800	1770	コナミ
悪魔城ドラキュラ黙示録外伝	7800	4980	コナミ
イギーくんのぶらぶらぽよん	5800	1980	アクレイムジャパン
ウインバック	7800	4980	コーエー
ウエイン・グレツキー・3Dホッケー	6800	1980	ゲームバンク
ウエットリス	5800	4970	イマジニア
ウエーブレース64	6800	1480	任天堂
ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー電流イライラ棒	5980	980	ハドソン
エアロゲイジ	7800	1950	アスキー
エアーボーダー64	7980	1980	ヒューマン
栄光のセントアンドリュース	9800	980	セタ
エクストリームG	6800	1979	アクレイムジャパン
エクストリームG2	6800	1280	アクレイムジャパン
SD飛龍の拳伝説	6480	2950	カルチャーブレーン
NBA IN THE ZONE'98	6800	2480	コナミ
NBA IN THE ZONE2	7800	4980	コナミ
F-ZERO X	5800	1480	任天堂
F1 WORLD GRAND PRIX	5800	1280	任天堂
エルテイルモンスターズ	6800	2480	イマジニア
AI将棋3	7800	3980	アスキーサムシンググッド
オウガバトル64	7800	1980	任天堂
おねがいモンスター	6980	2780	ボトムアップ
オリンピックホッケーナガノ	6800	5970	コナミ
カスタムロボ	6800	5979	任天堂
格闘伝承～F-cup Maniax～	6800	4980	イマジニア
G.A.S.P!!	6800	3980	コナミ
カメレオン・ツイスト	6980	1480	日本システムサプライ
カメレオン・ツイスト2	6300	1980	日本システムサプライ
がんばれゴエモンでろでろ道中オバケてんこ盛り	7800	3480	コナミ
がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～	8900	1280	コナミ
キラッと解決! 64探偵団	6800	2480	イマジニア
キングヒル64	6980	1979	ケムコ
ゴエモンもののけ双六	7800	6780	コナミ
ゲッターラブ!!～ちょー恋愛パーティーゲーム～	6800	3980	ハドソン
ゴールデンアイ007	4800	3970	任天堂
最強羽生将棋	9800	1980	セタ
Jリーグイレブンビート1997	6980	3480	ハドソン
Jリーグダイナマイトサッカー64	7500	980	イマジニア
Jリーグタクティクスサッカー	7800	4800	アスキー
JリーグLIVE64	9800	980	EAV
時空戦士テュロック	7800	980	アクレイムジャパン
実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー2	7800	6280	コナミ
実況Jリーグパーフェクトストライカー	9800	980	コナミ
実況G1ステイブル	7800	3972	コナミ
実況パワフルプロ野球4	8900	売り切れ	コナミ
実況パワフルプロ野球5	7800	3480	コナミ
実況パワフルプロ野球6	7800	6480	コナミ
実況ワールドサッカー3	7500	2980	コナミ
実況ワールドサッカー～WORLD CUP FRANCE'98～	7800	売り切れ	コナミ
シティツアーグランプリ全日本GT選手権	6800	1980	イマジニア
シムシティ2000	6800	2480	イマジニア
シャドウゲイト64	6980	1980	ケムコ
新世紀エヴァンゲリオン	8800	6480	バンダイ
人生ゲーム64	6800	2480	タカラ
新日本プロレス闘魂炎導	6980	980	ハドソン
新日本プロレス 闘魂炎導2	6800	4980	ハドソン
進め!対戦ぱずるだま　闘魂!まるたま町	6800	1980	コナミ
スター・ウォーズ エピソード1レーサー	6800	3980	任天堂
スター・ウォーズ 出撃! ローグ中隊	6800	4800	任天堂
スター・ウォーズ～帝国の影～	7800	980	任天堂
スターソルジャー バニシングアース	6800	1980	ハドソン
スターツインズ	6800	5300	任天堂
スターフォックス64	4800	3970	任天堂
スノボキッズ	6800	980	アトラス
SNOW SPEEDER	6800	1980	イマジニア
スペースダイナマイツ	6800	1200	ビッグ東海
スーパースピードレース64	6800	1979	タイトー
スーパービーダマンバトルフェニックス	6800	3980	ハドソン
スーパーボウリング	6800	3980	アテナ
スーパーマリオ64	4800	3780	任天堂
スーパーロボットスピリッツ	7800	1480	バンプレスト
スーパーロボット大戦64	7800	5980	バンプレスト
ズール～魔獣使い伝説～	6800	1979	イマジニア
ゼルダの伝説 時のオカリナ	6800	1280	任天堂
ソニックウイングスアサルト	6980	売り切れ	ビデオシステム
超空間ナイタープロ野球キング	9980	売り切れ	イマジニア
超空間ナイタープロ野球キング2	6800	3980	イマジニア
超スノボキッズ	6800	1980	アトラス
チョロQ64	6800	1980	タカラ
チョロQ64 2	6800	5270	タカラ
ディディーコングレーシング	6800	1480	任天堂
デザエモン3D	7800	2980	アテナ
テトリス64	4980	1980	セタ
デュアルヒーローズ	6980	980	ハドソン
1080° スノーボーディング	6800	1780	任天堂
電車でGO! 64	6800	2980	タイトー
DOOM64	7800	1980	ゲームバンク
トップギア・オーバードライブ	6980	1980	ケムコ
トップギア・ラリー	6980	1972	ケムコ
ドラえもん のび太と3つの精霊石	7980	売り切れ	エポック社
ドラえもん2 のび太と光の神殿	6800	2480	エポック社
ドンキーコング64	7800	4780	任天堂
ナイフエッジ	6980	1979	ケムコ
ニンテンドウオールスター!大乱闘スマッシュブラザーズ	5800	4780	任天堂
ぬし釣り64	6800	5280	パックインソフト
バイオレンスキラー	7800	1980	gemzi
ハイパーオリンピック イン ナガノ64	6800	売り切れ	コナミ
HYBRID HEAVEN	7800	3980	コナミ
パイロットウイングス64	9800	953	任天堂
爆笑人生64 めざせ! リゾート王	6800	2980	タイトー
爆ボンバーマン	6980	売り切れ	ハドソン
爆ボンバーマン2	6980	5480	ハドソン
爆裂無敵バンガイオー	5800	4580	トレジャー
パズルボブル64	4800	1980	タイトー
パチンコ365日	6980	3480	セタ
BUCK BUMBLE	6880	1979	Ubiソフト
遥かなるオーガスタMASTARS'98	7980	1980	T&Eソフト
パワーリーグ64	6980	980	ハドソン
バンジョーとカズーイの大冒険	6800	1980	任天堂
バーチャル・プロレスリング64	6800	980	アスミック
Parlor! PRO64	6980	3980	日本テレネット
ピカチュウげんきでちゅう	9800	3980	任天堂
ヒューマングランプリ	9800	980	ヒューマン
飛龍の拳ツイン	6980	2950	カルチャーブレーン
ビーストウォーズ　メタルス64	7800	5980	タカラ
PDウルトラマンバトルコレクション64	6800	4980	バンダイ
ビートルアドベンチャーレーシング	6800	4980	EAS
ファイティングカップ	6800	2480	イマジニア
ファミスタ64	6800	980	ナムコ
V-RALLY EDITION99	7800	2980	スパイク
FIFAロードトゥワールドカップ'98	6800	3480	エレクトロニックアーツ
ぷよぷよ～んパーティ	5980	5080	コンパイル
ぷよぷよSUN64	5980	1980	コンパイル
ブラストドーザー	4800	980	任天堂
プロ麻雀　極64	6800	3980	アテナ
プロ麻雀「兵」64	6480	5280	カルチャーブレーン
HEIWAパチンコワールド64	7900	3380	ショウエイシステム
HEXEN	6800	1980	ゲームバンク
牧場物語2	6800	5280	パックインソフト
ポケモンスタジアム	6800	2980	任天堂
ポケモンスタジアム2	5800	4970	任天堂
ポケモンスナップ	6800	2970	任天堂
ボンバーマンヒーロー　ミリアン王女を救え	6800	3980	ハドソン
麻雀道64	6980	2980	ビデオシステム
麻雀放浪記CLASSIC	7900	2980	イマジニア
麻雀MASTAR	9800	1980	コナミ
麻雀64	7800	5800	コーエー
マジカルテトリスチャレンジ	6800	1900	カプコン
マリオカート64	4800	3970	任天堂
マリオゴルフ64	6800	4970	任天堂
マリオのフォトピー	9800	1980	ハギワラシスコム
マリオパーティ	5800	3780	任天堂
マリオパーティ2	5800	4550	任天堂
マルチレーシングチャンピオンシップ	7900	980	イマジニア
森田将棋64	9800	3972	セタ
夜光虫II～殺人航路～	6800	3779	アテナ
ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ	8900	1980	エニックス
ヨッシーストーリー	6800	1480	任天堂
RAKUGAKIDS	6800	売り切れ	コナミ
ラストレジオンUX	6800	1480	ハドソン
Rally'99	6800	1980	イマジニア
LET'Sスマッシュ	6800	5480	ハドソン
64大相撲	7980	1480	ボトムアップ
64大相撲2	6980	1980	ボトムアップ
64で発見!! たまごっち	6800	760	バンダイ
64トランプコレクション	6980	980	ボトムアップ
64花札	6800	4800	アルトロン
ロボットポンコッツ七つの海のカラメル	6800	5280	ハドソン
LODE RUNNER 3-D	6800	2480	バンプレスト
ワイルドチョッパーズ	6980	2972	セタ
ワンダープロジェクトJ2	9800	1979	エニックス

N64情報局出張版「DK64セット」

アメリカで予約限定販売されていた「DK64セット」を、インターネットのオークションを通じて入手した。このセットには、黄色い『ドンキーコング64』カセット・クリアグリーンのN64本体とコントローラ・メモリー拡張パック・ステレオAVケーブルが入っていて、購入してすぐにゲームが楽しめるという内容だ。ただし、アメリカ版のACアダプタは120Vなので、日本で楽しむためには100Vのアダプタと差し替える必要がある。試しにこのセットのN64本体に64DDを接続してみたが、何の問題もなく動作したぞ。

◆セット内容。こういったセットは日本でもぜひ発売して欲しいところだ

はみだし大通り

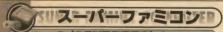
先月号の「秋葉原価格」に一部誤りがありました。正しくは、「バイオレンスキラー」1980円・「ズール」1979円・「エクストリームG2」1980円でした。お詫びして訂正いたします。

NINTENDO POWER書き換えタイトル一覧

ジャンル	ソフト名	容量(M)	SRAM(M)	メーカー	価格
ACT	スーパードンキーコング	32	16	任天堂	1000
ACT	スーパードンキーコング2	32	16	任天堂	1000
ACT	スーパードンキーコング3	32	16	任天堂	1000
ACT	がんばれゴエモン きらきら道中	24	64	コナミ	1000
ACT	スーパーメトロイド	24	64	任天堂	1000
ACT	ストリートファイターIIターボ	20	なし	カプコン	1000
ACT	レッキングクルー'98	16	64	任天堂	2000
ACT	ドラえもん3 のび太と時の宝玉	12	なし	エポック社	1000
ACT	ドラえもん4 のび太と月の王国	12	なし	エポック社	1000
ACT	ロックマン7	16	なし	カプコン	1000
ACT	デモンズ・ブレイゾン 魔界村 紋章編	16	なし	カプコン	1000
ACT	がんばれゴエモン3	16	64	コナミ	1000
ACT	悪魔城ドラキュラXX	16	なし	コナミ	1000
ACT	スーパーマリオコレクション	16	64	任天堂	1000
ACT	ロックマンX	12	なし	カプコン	1000
ACT	ファイナルファイト2	12	なし	カプコン	1000
ACT	奇々怪界 月夜草子	12	なし	ナツメ	1000
ACT	ワギャンパラダイス	12	なし	ナムコ	1000
ACT	カービィボウル	12	64	任天堂	1000
ACT	スーパーボンバーマン3	12	なし	ハドソン	1000
ACT	超原人2	12	なし	ハドソン	1000
ACT	超魔界村	8	なし	カプコン	1000
ACT	ファイナルファイト	8	なし	カプコン	1000
ACT	キッドクラウンのクレイジーチェイス	8	なし	コトブキシステム	1000
ACT	ツインビー レインボーベルアドベンチャー	8	64	コナミ	1000
ACT	魂斗羅スピリッツ	8	なし	コナミ	1000
ACT	それ行けエビス丸 からくり迷路	8	なし	コナミ	1000
ACT	超魔界大戦 どらぼっちゃん	8	16	ナグザット	1000
ACT	奇々怪界 謎の黒マント	8	なし	ナツメ	1000
ACT	サンドラの大冒険 ワルキューレとの出逢い	8	なし	ナムコ	1000
ACT	スーパーワギャンランド	8	なし	ナムコ	1000
ACT	スーパーワギャンランド2	8	なし	ナムコ	1000
ACT	リブルラブル	4	なし	ナムコ	1000
ACT	スーパーマリオワールド	4	16	任天堂	1000
RPG	ウィザードリィI・II・III	32	256	メディアファクトリー	3000
RPG	ウィザードリィ外伝IV ～胎魔の鼓動～	32	64	アスキー	1000
RPG	レナス2 ～封印の使徒～	32	64	アスミック	1000
RPG	Last Bible III	24	64	アトラス	1000
RPG	マザー2	24	64	任天堂	1000
RPG	大貝獣物語	24	64	ハドソン	1000
RPG	ブレスオブファイアII	20	64	カプコン	1000
RPG	FEDA	20	64	やのまん	1000
RPG	ダウン・ザ・ワールド	16	64	アスキー	1000
RPG	旧約・女神転生	16	64	アトラス	1000
RPG	真・女神転生II	16	64	アトラス	1000
RPG	ソードワールドSFC2 いにしえの巨人伝説	16	64	ティーアンドイーソフト	1000
RPG	ヘラクレスの栄光IV 神々からの贈り物	16	64	データイースト	1000
RPG	ミニ四駆レッツ&ゴー!! WGP2	16	64	任天堂	2000
RPG	ELFARIA II	16	64	ハドソン	1000
RPG	新桃太郎伝説	16	64	ハドソン	1000
RPG	ARETHA	16	64	やのまん	1000
RPG	ARETHA2	16	64	やのまん	1000
RPG	レナス［古代機械の記憶］	12	64	アスミック	1000
RPG	真・女神転生	12	64	アトラス	1000
RPG	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II	12	64	エポック社	1000
RPG	トルネコの大冒険 不思議のダンジョン	12	64	チュンソフト	1000
RPG	ソードワールドSFC	12	64	ティーアンドイーソフト	1000
RPG	イーハトーヴォ物語	8	16	ヘクト	1000
RPG	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	8	16	エポック社	1000
RPG	エストポリス伝記	8	64	タイトー	1000
RPG	ヘラクレスの栄光III 神々の沈黙	8	64	データイースト	1000
RPG	METAL MAX 2	8	64	データイースト	1000
SPT	実況ワールドサッカー2	24	64	コナミ	1000
SPT	リングにかけろ	20	なし	メサイヤ	2000
SPT	スーパーパンチアウト	16	64	任天堂	2000
SPT	スーパーファミリーゲレンデ	16	64	ナムコ	2000
SPT	磯釣り 離島編	16	64	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
SPT	海のぬし釣り	16	64	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
SPT	川のぬし釣り2	12	64	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
SPT	ダービージョッキー［騎手王への道］	8	64	アスミック	1000
SPT	ワイアラエの奇蹟	8	64	ティーアンドイーソフト	1000
SPT	デビルズコース	8	64	ティーアンドイーソフト	1000
SPT	スーパーファミリーテニス	8	なし	ナムコ	1000
SPT	スーパー大相撲 熱戦大一番	8	なし	ナムコ	1000
SPT	ナムコットオープン	8	64	ナムコ	1000
SPT	スキーパラダイス with スノーボード	8	なし	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
SPT	つり太郎	8	16	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
SPT	F-ZERO	4	16	任天堂	1000
SLG	幻獣旅団	32	256	アクセラ	2000
SLG	ファイアーエムブレム トラキア776	32	256	任天堂	2500
SLG	ときめきメモリアル ～伝説の樹の下で～	32	64	コナミ	1000
SLG	スーパーブラックバス3	32	64	スターフィッシュ	1000
SLG	ファイアーエムブレム聖戦の系譜	32	64	任天堂	1000
SLG	魔神転生II	24	64	アトラス	1000
SLG	タクティクスオウガ	24	64	クエスト	1000
SLG	Winning Post2 プログラム'96	24	256	光栄	1000
SLG	ダービースタリオン98	24	256	任天堂	2000
SLG	ファイアーエムブレム紋章の謎	24	64	任天堂	1000
SLG	アースライト ルナ ストライク	24	64	ハドソン	1000
SLG	伝説のオウガバトル	16	256	クエスト	1000
SLG	スーパーブラックバス2	16	64	スターフィッシュ	1000
SLG	デア ラングリッサー	16	64	日本コンピュータシステム	1000
SLG	スーパーファミコンウォーズ	16	256	任天堂	2000
SLG	牧場物語	16	64	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
SLG	AIII S.V.	16	256	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
SLG	ジ・アトラス	16	256	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
SLG	鋼鉄の騎士2 砂漠のロンメル軍団	12	64	アスミック	1000
SLG	鋼鉄の騎士3 激突ヨーロッパ戦線	12	64	アスミック	1000
SLG	魔神転生	12	64	アトラス	1000
SLG	ミリティア	12	なし	ナムコ	1000
SLG	鋼鉄の騎士	8	64	アスミック	1000
SLG	SUPER大航海時代	8	64	光栄	1000
SLG	たまごっちタウン	8	64	バンダイ	2500
SLG	ロードモナーク	4	64	エポック社	1000
SLG	シムシティー	4	256	任天堂	1000
PUZ	すってはっくん	24	64	任天堂	2000
PUZ	カービィのきらきらきっず	16	16	任天堂	2000
PUZ	マジカルドロップ2	16	なし	データイースト	1000
PUZ	POWERロードランナー	12	64	任天堂	2000
PUZ	上海III	8	なし	サン電子	1000
PUZ	CAMEL TRY	8	なし	タイトー	1000
PUZ	クオンパSFC	8	64	ティーアンドイーソフト	1000
PUZ	POWER倉庫番	8	64	任天堂	2000
PUZ	マリオのスーパーピクロス	8	64	任天堂	1000
PUZ	パネルでポン	8	なし	任天堂	1000
PUZ	ピクロスNP Vol.1	8	16	任天堂	2000
PUZ	ピクロスNP Vol.2	8	16	任天堂	2000
PUZ	ピクロスNP Vol.3	8	16	任天堂	2000
PUZ	ピクロスNP Vol.4	8	16	任天堂	2000
PUZ	ピクロスNP Vol.5	8	16	任天堂	2000
PUZ	ピクロスNP Vol.6（2/1より）	12	64	任天堂	2000
PUZ	す～ぱ～なぞぷよ ルルーのルー	8	64	バンプレスト	1000
PUZ	す～ぱ～ぷよぷよ	8	なし	バンプレスト	1000
PUZ	お絵かきロジック1	4	16	世界文化社	2000
PUZ	お絵かきロジック2	4	16	世界文化社	2000
PUZ	PUZZLE BOBBLE	4	なし	タイトー	1000
PUZ	コズモギャング ザ パズル	4	なし	ナムコ	1000
PUZ	ドクターマリオ	4	16	任天堂	2000
PUZ	コラムス	4	16	メディアファクトリー	2000
SHT	極上パロディウス	16	なし	コナミ	1000
SHT	PHALANX	8	なし	コトブキシステム	1000
SHT	ポップンツインビー	8	なし	コナミ	1000
SHT	パロディウスだ! ～神話からお笑いへ～	8	なし	コナミ	1000
SHT	AXELAY	8	なし	コナミ	1000
SHT	コズモギャング ザ ビデオ	8	なし	ナムコ	1000
SHT	グラディウス3	4	なし	コナミ	1000
SHT	SPACE INVADERS	4	なし	タイトー	1000
SHT	キャラバン シューティング コレクション	4	なし	ハドソン	1000
ETC	はじまりの森	32	64	任天堂	2500
ETC	同級生2	32	16	バンプレスト	2000
ETC	晦 一つきこもり	32	64	バンプレスト	1000
ETC	ファミコン探偵倶楽部PARTII うしろに立つ少女	24	64	任天堂	2000
ETC	平成 新・鬼ヶ島 前編	24	16	任天堂	2000
ETC	平成 新・鬼ヶ島 後編	24	16	任天堂	2000
ETC	かまいたちの夜	24	64	チュンソフト	1000
ETC	学校であった怖い話	24	64	バンプレスト	1000
ETC	魔女たちの眠り	24	64	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
ETC	Zooっと麻雀!	20	256	任天堂	2000
ETC	夜光虫	16	64	アテナ	1000
ETC	大爆笑人生劇場 ～ずっこけサラリーマン編～	16	64	タイトー	1000
ETC	SUPER人生ゲーム3	16	64	タカラ	1000
ETC	ドカポン3・2・1 ～嵐を呼ぶ友情～	12	64	アスミック	1000
ETC	ハロー! パックマン	12	なし	ナムコ	1000
ETC	RPGツクール SUPER DANTE	8	256	アスキー	1000
ETC	ドカポン外伝 炎のオーディション	8	なし	アスミック	1000
ETC	決戦! ドカポン王国 ～伝説の勇者たち～	8	64	アスミック	1000
ETC	プロ麻雀 極III	8	64	アテナ	1000
ETC	大爆笑人生劇場	8	なし	タイトー	1000
ETC	SUPER億万長者ゲーム	8	64	タカラ	1000
ETC	弟切草	8	64	チュンソフト	1000
ETC	スーパー桃太郎電鉄II	8	64	ハドソン	1000
ETC	囲碁倶楽部	8	64	ヘクト	1000
ETC	真・麻雀	4	64	コナミ	1000
ETC	スーパートランプコレクション2	4	なし	ボトムアップ	1000

SFC&GB発売カレンダー

● NP…SFC書き換えシステムNINTENDO POWERの書き換え用ソフト。
● C…ゲームボーイカラー対応ソフト。
● P…ポケットプリンタ対応ソフト。

スーパーファミコン

●【2月以降発売予定】●

2月1日 ピクロスNP Vol.6/PUZ/任天堂/2000円/NP

ゲームボーイ

●【1月発売予定】●

27日 ハイパーオリンピックウィンター2000/SPT/コナミ/4500円（予）/C
28日 かわいいハムスター/SLG/エムティーオー/3980円/C/P
28日 ドンキーコングGBディンキーコング&ディクシーコング/ACT/任天堂/3800円/C専用
28日 本格対戦将棋「歩」/TAB/カルチャーブレーン/3900円/C

●【2月発売予定】●

4日 Bビーダマン爆外伝V ファイナル・メガ・チューン/RPG/メディアファクトリー/3980円/C
10日 F1 WORLD GRAND PRIX for GAMEBOY COLOR II/RAC/ビデオシステム/4300円/C専用
21日 カードヒーロー/SLG/任天堂/3800円/C
25日 メダロット カードロボトル（カブトバージョン）/SLG/イマジニア/3980円/C
25日 メダロット カードロボトル（クワガタバージョン）/SLG/イマジニア/3980円/C
25日 プロ麻雀「兵」GB2/TAB/カルチャーブレーン/未定/C
25日 メタファイトEX/ACT/サンソフト/3980円/C専用
25日 名探偵コナン からくり寺院殺人事件/ADV/バンプレスト/4500円/C
2月 メタモード/RPG/コーエー/3980円/C専用
2月 GO! GO! ヒッチハイク2/TAB/J・ウイング/4800円（予）/C
2月 語楽王TANGO!/PUZ/J・ウイング/3980円（予）/C
2月 突撃! パッパラ隊/SHT/J・ウイング/4800円（予）/C
2月 VSレミングス/ACT/J・ウイング/4800円（予）/C専用
2月 ポケットプロレス/SPT/J・ウイング/4800円（予）/C

●【3月発売予定】●

10日 対戦詰将棋365選/TAB/アテナ/2980円/C
17日 TRIC BOARDER GP/SPT/アテナ/3800円/C専用
23日 サイボーグクロちゃん～デビル復活～（仮）/ACT/コナミ/4500円（予）/C
23日 パワプロクンポケット2/SPT/コナミ/4500円（予）/C
30日 バトルフィッシャーズ（仮）/ACT/コナミ/4500円（予）/C
30日 ポップンミュージック（仮）/SLG/コナミ/4500円/C専用
30日 ワールドサッカー2000（仮）/SPT/コナミ/4500円（予）/C専用
3月 RPGツクールGB/ETC/アスキー/4800円/C
3月 ハムスターパラダイス2（ちゅー）/SLG/アトラス/3980円（予）/C専用
3月 ドラえもんメモリーズ のび太の思い出大冒険/ACT/エポック社/3980円（予）/C
3月 野球シミュレーション ポケットプロ野球/SLG/エポック社/3980円（予）/C専用
3月 マクロス7-銀河のハートを奮わせろ!!-/SHT/エポック社/3980円（予）/C専用
3月 シルバニアメロディー～森のなかまと踊りましょ!～/ACT/エポック社/3980円（予）/C
3月 ダンジョンセイバー/RPG/J・ウイング/4800円(予)/C
3月 ポケットクッキング/ETC/J・ウイング/4800円/C
3月 ディノブリーダー4/RPG/J・ウイング/4800円(予)/C
3月 爆球連発!! スーパービーダマン/ACT/タカラ/未定/C
3月 じゃがいぬくん/SLG/パックインソフト/3800円（予）/C
3月 THE BLACK ONYX DX/RPG/BPS/4500円/C専用
3月 レイマン ミスターダークの罠/ACT/ユービーアイソフト/未定/C専用

●【4月以降発売予定】●

4月7日 ごきんぎょ物語/?/カルチャーブレーン/3980円/C
4月 チャージングカードGB ビックリマン2000（仮）/SLG/イマジニア/3980円（予）/C
春 メタルギア ゴーストバベル（仮）/ACT/コナミ/4500円（予）/C専用
春 ゼルダの伝説 ふしぎな木の実～力の章～/ACT/任天堂/3800円/C専用
春 サクラ大戦GB（仮）/SLG/メディアファクトリー/未定/C

●【発売日未定】●

未定 真・女神転生デビルチルドレン「赤の書」/RPG/アトラス/未定/C
未定 真・女神転生デビルチルドレン「黒の書」/RPG/アトラス/未定/C
未定 スーパーショット/SPT/カルチャーブレーン/未定/C
未定 シェラザード外伝/RPG/カルチャーブレーン/未定/C
未定 白江七段の対局囲碁/TAB/カルチャーブレーン/未定/C
未定 スピーディーゴンザレス/ACT/サンソフト/3980円/C
未定 スター・ウォーズ エピソード1 レーサー/RAC/任天堂/未定/C専用
未定 スーパーマリオブラザーズDX/ACT/任天堂/1000円/C専用/NP
未定 ゼルダの伝説 ふしぎな木の実～知恵の章～/ACT/任天堂/未定/C専用
未定 ゼルダの伝説 ふしぎな木の実～勇気の章～/ACT/任天堂/未定/C専用
未定 ポケモンピクロス/PUZ/任天堂/未定/C
未定 ダビスタ牧場/SLG/メディアファクトリー/未定/C

ニンテンドウオールスター！
大乱闘スマッシュブラザーズ

発売1周年&150万本突破
記念インタビュー

スマブラ談!!

スマッシュブラザーズ
秘密画像満載！

ハル研究所
[スマッシュブラザーズ]
●ディレクター
桜井 政博
インタビュー

続編を出すことが難しいタイプのソフトであることも事実なんです。

ハル研究所　ディレクター

桜井 政博さん

1970年、万博が大阪で開かれた年に生まれる。1989年、ゲームボーイが発売された年にハル研究所に入社。休日はゲームやドライブや家事や昼寝をして過ごしている。東京都出身。血液型はB型

『スマブラ』が発売されてちょうど1年。国内でのセールスは150万本を超え、続編への期待の声が高まるなか、山梨のハル研究所にディレクターの桜井さんをお訪ねして、この1年のことや次回作の話を聞いたのだ。

「スマブラ拳!!」とは？

任天堂のホームページで見ることのできる『スマブラ』公式オンラインガイドのこと。桜井さんはこのホームページの「まえがき」で、次のように書いている。

「これはいわば、ただで配るガイドブックです。なるべく多くのスマブラユーザーが目にしてほしいと思っています」

http://www.nintendo.co.jp/n01/n64/software/nus_p_nalj/smash/index.html

「スマブラ拳!!」が本になったのだ！

── 『スマブラ』が発売されて、ちょうど1年になります。

桜井 普通は、ひとつのプロジェクトが済むと、「さあ、次の企画だ」って入るんですけど、この1年は「スマブラ拳!!」も含めて、『スマブラ』がらみの仕事が多かったんです。いずれにしても、「忙しいのは人気のある証拠だから」ということで、よかったと思っています。

── 「スマブラ拳!!」にアクセスしてきたのは、どういった層の人たちだったんですか？

桜井 漢字の読めない幼稚園生くらいだときついかもしれませんが、子どもから大人までいろんな書き込みをしてくれましたね。「親子で楽しんでいます」というのもわりと多かったです。

── 「スマブラ拳!!」をやってよかったなあと思うところは？

桜井 ほぼ全部と言っていいでしょう。インターネットで展開した「スマブラ拳!!」は、いろんな攻略本の作り方とかセオリーみたいなものに対して、ひとつのアンチテーゼになったと思います。それに、このHPを見てくれることによって、『スマブラ』をより深く理解してもらえることに成功したと思っています。『スマブラ』の売れ方もそうだったんですけど、階段をひとつひとつ昇っていくかのように成功したような感じがあって、それがすごく励みになりました。あと、何よりも「アンケート集計拳!!」で『スマブラ』ユーザーのいろんな声を聞くことができたのは収穫でしたね。アンケートハガキにすると、どうしてもプレゼント目当てのホメ言葉が多くなると思うんです。だから、本音の部分でのナマの声が聞けたのはとてもよかったと思います。

── クリエイター自らが、長期間にわたってユーザーの質問に直接答えたというのは初めてのケースじゃないでしょうか。

桜井 それは…、ぼくがちょっとヒマだったから(笑)。

── ハル研としても、インターネットを使ったユーザーサポートを推進したかった部分もあるんでしょうね？

桜井 恐らく。でも、やってるほうは孤独でしたね。独りだけでやっていて、社内ではどんな反響になっているか知らないという状態で…。あ、そうだ。公式ガイドブックの「スマブラ拳!!」(小学館)はもう手に入れられました？

── もちろん。5冊買ってきて、サインペンも用意しています(笑)。

桜井 え？　64ドリームがインタビューに来るからいやな予感はしていたんですが…(笑)。

↑実は、桜井さんはサイン嫌いなんだけど、しっかり準備をしてれば大丈夫なのだ

── サインはのちほどお願いしますね。で、そのガイドブックのほうの「スマブラ拳!!」の紹介をしていただきたいんですが…。

桜井 インターネットのほうの「スマブラ拳!!」を見られる人ってそんなに多くないと思うんです。今回は出版物にすることで、すごく手軽に見られるチャンスだと思っているので、『スマブラ』が好きな人はぜひ見ていただきたいですね。でも、本の売上げは気にしていません。別に個人的に印税が入らないからじゃないんですけど…(笑)。自分としては、『スマブラ』のユーザーの目にこの本が触れることが重要だと思っているので、友だちから借りて見ていただいてもいいと思っています。

◆小学館から発売中の「スマブラ拳!!」。800円（税別）

—— 加えて、サントラCDも発売されますね。

桜井 ボイストラックはのせられないんですけど、それ以外はおおよそOKだったようですね。

—— メタルジャケットがかっこいいですね。

桜井 プレートのようなものが入っているんです。

—— 発売は1月21日でしたね？

桜井 ちょうど1周年ということですね。

—— CDの制作にどうして1年もかかったんでしょうか？

桜井 サウンド担当の安藤がこの企画の話をはじめたんですが、それが最近のことだったんです…(笑)。

◆「スマブラ拳!!」のホームページで紹介されている「スマブラ」CDのジャケット。テイチクから3500円（税別）で発売

2月上旬に終了する？「スマブラ拳!!」

—— ネットのほうの「スマブラ拳!!」は1月21日に終わるということなんですが…。

桜井 いや、もうちょっと延びそうです。でも、2月の上旬をひとつの区切りにしたいとは思っています。

—— 終了される理由は何ですか？

桜井 情報の更新については結構な時間とパワーがかかるんです。これから、僕自身が新しいゲームを作っていこうとするなかで、だんだん忙しくなってきていますから、新作の仕事に専念するためには閉鎖もやむを得ないかなと思っているんです。

—— 更新するための作業時間はどのくらいかかっていたんですか？

桜井 1週間に1度更新をしましたけど、1回更新するのに4時間以上かかっていたと思います。

—— ユーザーからの質問などのメールは毎日チェックされていたんですか？

桜井 そうです。毎日チェックしながら、「スマブラ拳!!」に採用する質問をおおざっぱにピックアップしておいて、週に1度、コメントをつけながらホームページにアップしていたんです。だいたい1ページあたり16人分で、5ページくらいアップしていましたね。

◆「アンケート集計拳!!」ではユーザーの質問や意見に対して、桜井さんがていねいにコメントをつけているのだ。そのページ数はなんと141ページにも及ぶ（99年末時点）

—— そのようなパワーの源はどこに？

桜井 いまでも新規ユーザーが増えている状態なんです。そのような人たちの受け皿をなくしてはいけないなと思って、とりあえず1週間毎の更新をなるべく守ってきたんです。

—— 夜遅くまで、その作業をやられることもあったとか。会社に泊まるということはあったんですか？

桜井 泊まることもできるんですが、家がすごく近いんです。クルマで2分(笑)。

—— 東京で働いている者からすると、ホントに羨ましい(笑)。

桜井 山梨に編集部をかまえられたらいかがですか？(笑)。

◆とにかく環境のいい場所にあるハル研。桜井さんの背後には富士山が写っているはずだったんだけど、あいにく雲が…

—— ハル研さんの取材は楽になりますけど、ロム取材などで神田（任天堂の東京事務所がある町）に行くのが大変になりますねえ(笑)。

桜井 そうなんです。山梨にいると、出張が結構大変なんです。東京までは電車1本で行けるんですが…。

—— 京都への出張も多いんですよね。どんなルートで行かれるんですか？

桜井 ルートは3通りあります。いちばん時間がかかるけど確実に行けるのは、いったん東京に出て新幹線を使うパターンですね。あとは、身延線の特急を使って、それで静岡経由で行くルートと、長野を経由して名古屋まで特急で出てから京都までというルートがあるんです。

—— 所要時間は東京経由だとどのくらいですか？

桜井 4時間半から5時間ですね。日帰り出張をよくするんですけど、1日を有効に使えるのがそのルートですね。

—— 京都まで日帰り出張するんですか？

桜井 させられるんです(笑)。

桜井 そういえば、「アンケート集計拳!!」に「64ドリームで『スマブラ2』が出ることになっています。どうしますか？ 桜井さん」というメールをいただいたんですが…。

—— あ、2月号の本郷さんの回答ですね(笑)。「いずれは出るでしょう」って。でも、実際のところはどうなんですか？

桜井 これほど続編への要望が高いのに、「『スマブラ2』は金輪際作りません」と避けて通ることは、企画者として非常に悪いと思うんです。でも、続編を出すことが難しいタイプのソフトであることも事実なんです。続編で新キャラを登場させるにしても版権的な問題が出てくるんですね。

—— そもそも、世界観の異なるマリオとカービィが同一のソフトに登場させることは不可能だったわけですね。そのような、マンガでさえも実現させにくいことを、『スマブラ』が打ち破ってしまった…。

桜井 そうですね、悪いソフトですね(笑)。

—— でも、それは「奇跡」に近いようなことでもあったと思うんです。そのあたりをもう一度ご説明ください。

◆カービィのサイズは20センチなので、リンクと比較しても大きすぎる。『スマブラ』ではこのような矛盾を、人形にする設定によってクリアしているのだ

桜井 以前にもお話したかもしれませんが、格闘ゲームというのはいろんな主役が同時に立たなきゃいけないんです。たとえば同時に8人の、まったくのオリジナルのキャラをたてて、家庭用ゲーム機で成功したためしはこれまでないんです。そのようなわけで『スマブラ』では、すでに有名になっているキャラを使わせていただくことでスタートしたんです。ですから、いろんな方の協力や承諾が得られなければ、完成までこぎつけることはできなかったんですね。大雑把に言うとそんな感じでしょうか。

スマブラ談!!

勝ち負けを競うということに執着してほしくないと思っているんです。

—— 同じ任天堂キャラとはいっても、キャラクターによってはいろんな会社の思惑も絡んでくるということですね。

桜井 だから、「続編を作る予定です」というような無責任なことは言えないんです。やっぱり、いろんな人に迷惑をかけてしまったわけですから。なので、もし仮に続編を作っていようとも、あるいは作っていなくっても、いまは「作っていませんよ」という言い方しかできないんですね。

—— カービィシリーズが、生みの親である桜井さんの手から離れて作られているように、『スマブラ』の続編を別の人に作ってもらうというようなことはありえますか？

桜井 『スマブラ』だけは、他の人間がやれるような企画ではないと思っています。絶対に人に任せられないですね。そういう意味では、続編が出る可能性はどんどん狭まっていくんですけどね。でも、「続編を期待するな」ということではないんですよ（笑）。

◆「アンケート集計拳!!」によると、続編で出てほしいキャラの1位はクッパ。99年5月以降、新たに集計をしていないのは、「へたに続編が出ることを期待されすぎてもユーザーに迷惑がかかるから」なのだ

—— 宮本さんのように複数のラインを同時に見ていくような…、つまり、桜井さんが新作ソフトを作りながら、『スマブラ2』を同時に制作するというようなことはできないんですか？

桜井 できないことはないです。でも、ハル研究所という会社では人員的に難しいかもしれませんね。

◆ハル研の社員数は約70名。『カービィ64』など開発中のタイトル数からすると、決して多くない数字だ

—— 『スマブラ2』ではなく、『ニンテンドウオールスター2』という発想で、格闘アクション以外のジャンルから続編が出ることはないでしょうか？

桜井 『スマッシュパーティ』とか、『スマッシュカート』とか（笑）。

—— あと『スマッシュダンス』なんていうのも（笑）。

桜井 『スマブラ』は格闘アクションゲームとしての「型」は作りましたけど、他のジャンルに広がる「穴」を開けたゲームではないんです。「こういう内容のソフトで、とりあえず今回限り」というような感じで作られたんです。だから、今後いろんなキャラクターの集合体のゲームが台頭してくることはないでしょうね。

—— たとえば『スマブラRPG』を作ってみたいというお気持ちにはなりませんか？

桜井 他の人はそう思うかもしれませんね。

「スマブラグッズ」が出ない理由

—— これほど大ヒットしたのに、グッズもほとんど出ていません。

桜井 『ポケモン』のグッズについては、たとえばぬいぐるみはA社からといったように取り決めがなされているんです。それで、『スマブラ』に登場する12のキャラのぬいぐるみをある会社が出そうとすると、そのなかのピカチュウやプリンがA社の権利を侵害してしまうことになるんですね。ですから、基本的に『スマブラ』のグッズは出せないということになっているんです。『スマブラ』は150万本以上売れているわけですから、マンガにしたりグッズにしたりと、ポケモンのようにメディア展開をすれば一気にブレイクする可能性はすごくあるんです。でも、それをやってしまうと、それぞれのキャラクターが持っている権利がどんどん侵されていくことになるんです。それに、「大乱闘」なんですから、いくら「キャラクターの再現に気を遣いました」と言ったところで、必ずどこかの部分でバツを出されることになるんです。ソフト開発の範疇でできることであれば、自分で修正もできるんですけど、社外でいろんな思惑が絡んでくると複雑になっていくんですね。だって、銃をかかえたピカチュウのぬいぐるみって絶対出せるわけないでしょう（笑）。そのような事情から、『スマブラ2』でゲーム自体が大型化して、登場するキャラクターが増えてくると、いろんな問題が雪だるま式に増えていくわけです。より多くの会社を巻き込めば、より多くの関係者の理解も必要になってくるというわけなんです。

—— それにしても、スマブラグッズが欲しいというユーザーが多いのに、とても残念ですね。

桜井 だから、ポケモンの人形を買いつつ、別のところでドンキーのぬいぐるみを買って闘わせてください（笑）。

◆先月号で宮本さんが抱いていたドンキーのぬいぐるみ（タカラ）も、見方を変えれば「スマブラグッズ」なのだ

本邦初公開！『格闘ゲーム竜王』

—— もともと『スマブラ』は「ペプシマンプロジェクト」または『格闘ゲーム竜王』と呼ばれていたんですよね。

桜井 そうです。あ、ちょっと待ってくださいね（と言って、N64のスイッチを入れる）。これが『格闘ゲーム竜王』と言われるものなんです。

—— おおおっ！すごい！ ぜひ、64ドリームの誌面で紹介させてください！

桜井 いいですよ。ほら、ちゃんと空中ジャンプもできるんです。

—— これは、宮本さんに見せる前のバージョンなんですか？

桜井 というか、見せるためのバージョンと言ったほうがいいでしょうね。自分としては3Dツールに触るのが初めてだったものですから、勉強しながらモーションやモデルを作って、ワザも作って、プログラムは岩田（聡氏＝ハル研取締役）にやってもらったんです。この頃から上攻撃や下攻撃も入っていて、スマッシュ攻撃もできるんです。

◆ハル研の岩田さん。「天才プログラマー」として名高いお方なのだ

—— へえ～～～（ただただ感心する64ドリーム）。

桜井　あと、背景を変えたりもできるんですよ。

—— ほぉ～～～。

桜井　このへんは、実にカンタンでウケもいいんです。中央高速の上でやったり。

—— おお～～～。そういえば、製品版の歓声はスタッフの声が入っているとか。

桜井　会議室に30人くらいのスタッフを集めて、「せーの！」「マ・リ・オ！ マ・リ・オ！」ってやってたんです（笑）。

—— もちろん桜井さんの声も入っているんですよね。

桜井　自分は指揮をとる役目でした（笑）。

—— 「せーの」ですね（笑）。

桜井　でも、試作段階ではファルコンの声やナレーションなんかを自分でやっていましたけどね。それ以外に方法がなかったので（笑）。

—— 任天堂さんもそうですけど、声は自前でやったりすることも多いようですね。

桜井　それでは、いい画面を撮るためにみんなでプレイしてみましょう。（しばらくの間、かしゃかしゃとコントローラの音のみがインタビュールームに響く）…この頃は、ポリゴンモデルを作るのが初めてということもあって、仕事が楽しかったですね。

—— これを作られたのはいつ頃だったんですか？

桜井　97年の2月頃だったと思います。当時はもう1本、これと同じように遊べる企画があって、いったんはそちらのほうに決まったんですけど、そのあとで、『カービィのエアライド』の制作が仕切り直しになってしまって、「速攻で作れるソフト」ということで『格闘ゲーム竜王』の企画が復活したというわけなんです。そうだ、その時点での企画書もお見せしましょうか？

—— ぜひぜひぜひ！

◆これが『格闘ゲーム竜王』の企画書。ちなみに「竜王」とはハル研のある町名のこと。このファイルには桜井さんの新企画も入っていたのだが、一瞬たりとも見せてもらえず残念

勝ち負けにこだわらないでほしい

—— ほかに変わったエピソードはありませんか？

桜井　そうですねえ…。そういえば、『スマブラ』のエンディングを見て、ファンレターを送ってきた強者もいましたね（笑）。

—— スタッフロールでハル研の住所を調べて？

◆スタッフロールの場面で、3Dスティックでカーソルを移動させ、ロックオンするとスタッフの役割や会社の住所がわかるのだ

桜井　ええ。『スマブラ』にすごく愛情を持った人で、イラストもたくさん送ってきたんですけど、そのなかに入っていた手紙に、「『スマブラ拳!!』というのは、どんなことをしてもいいから勝つことを推奨しているわけじゃないですよね？」って書いてまして…。その人はインターネットで「スマブラ拳!!」を見たことがなかったようなんですが、そういう人にこそ見て欲しいなと思うんですね。僕は昔から勝ち負けだけが重要でないことを推奨していますし、とにかくみんなが楽しく遊べることがすべてだと思うんです。でも、自分で磨いた技を駆使して勝つことも否定しませんよ。

◆スペースワールドで開かれた「スマブラ大会」。自ら死にながらも、先に相手を倒す高等テクニックで優勝したプレイヤーもいたのだ

—— 勝つためには、どのような技であってもOKだと。

桜井　1回しかないチャンスを有効に使うのも当たり前ですし、スペースワールドの大会でもそういう遊びができるという広がりを示したという部分もあるんですね。でも、『スマブラ』で勝っても偉いわけじゃないですから、肩の力を抜いて遊んでいただきたいと思いますね。

—— それでもやっぱり勝ちたいという人が多いはずですよね。

桜井　ぼくは常日頃から、勝ち負けを競うということに執着してほしくないと思っているんです。ただ、ゲームから勝敗の要素を除くことはできませんから、どうしようかなと思っている部分ではあるんですけど…。『スマブラ』では、ポーズで抜けて「ノーコンテスト」にすることができるようにしています。リセットしなくても、勝ち負けと関係なくゲームを終わらせることができるんです。

全世界初公開？

これが『格闘ゲーム竜王』の画面だ。

「山梨まで桜井さんに会いに行ってよかったあ！」と心底思えた、『格闘ゲーム竜王』のプレイ体験。背景画面やBGMも変えられたのだけど、操作感はそのまんま『スマブラ』という感じだったのだ。

◆背景はハル研から見える富士山なのだ

◆闘いの舞台は上空へ

◆さらに高い空の上でも大乱闘できるのだよ

読者サービス♥

◆女性の太ももの上でもOK

スマブラ談!!

忘れないようにしたい。ユーザーやスタッフに対しての感謝の気持ち。

あと時間を無制限にして、勝敗に関係なく遊んで、好きなときにやめることもできるんです。そのときは「ノーコンテスト」だから、登場したキャラクターみんなが最後に拍手を送るようにしているんですね。

⬆「拍手をしているシーンを見るだけでもほのぼのとした気分にさせられるのだ

ゲームの評価について思うこと

―― そのような、奥深さが『スマブラ』の大きな魅力になっているわけですが、評価のされ方で感じたことはありますか？

桜井　ゲームに対して得点で評価するのって明らかに矛盾があると思っているんですね。得点での評価というものがいっそのことなくなってしまって、「あ、こういうところにこのゲームの魅力があるんだ」ってストレートに伝わるような土壌がなんらかのカタチでできたらスゴイなと思います。

―― 『スマブラ』はマリオクラブのオススメソフトに入りませんでした。

桜井　そうですね。

―― マリオクラブの得点は高くなかったけど、マーケットの…、つまりユーザーの評価はひじょうに高かったということですよね。

桜井　それは本当にうれしいことですね。やっぱり総合得点のような評価のやりかたというのは難しいと思うんです。たとえば、グラフィックが何点、サウンドは何点というように積み上げられていって評価されると思うんですけど、グラフィックと満足度が同じ得点なわけはないんですよね。満足度の価値観は人によってさまざまですしね。また、1点から10点までの間で表示されるものでもなくて、ある魅力を備えているものについては、そこだけ30点とってもいいわけです。だから、10点満点で均質に評価して、わざわざ整理整頓してしまうのは、それぞれのゲームがもっている「ツメ」や「牙」をどんどん削いでいくことになりかねないわけなんです。

―― 評価のやり方によっては、ゲームの持つ「個性」も消してしまうということですね。

桜井　僕は、ゲームは自分でプレイしてみないと気が済まないところがあるんです。ですから、とにかく買いまくっているんですね(笑)。で、実際に触ってみて、それでレビューなんかを読んでみると、「もっと開発側の意図をくみ取ってあげてもいいのになあ」と思ってしまうことが多いんです。

―― ただ、ユーザーの立場からすると、つまらないゲームは「つまらない」とはっきり書いてほしいんじゃないでしょうか。

桜井　そう思ってしまうというのは、やっぱり僕が開発者だからでしょうかね(笑)。でも、いろんな開発者が寝食を惜しんで、1年も2年もかけて作ってきたゲームに対する評価が、数字で表現されてしまうというのは凄く苦しいだろうなと、毎週思ってしまうことなんです。「毎週」って言うと、何をさしているかバレてしまいますね(笑)。正直なところ、なにか「報われない感」がすごく強いなと思ってはいるんです。『スマブラ』は99年に発売されたソフトのなかで、1、2を争うほど報われたソフトであったと思うので、自分としてはとても満足しているんですけどね。

ゲーム業界に入ったキッカケ

―― 桜井さんがゲーム業界に入ったキッカケは何だったんですか？

桜井　もともと高専に通っていまして、そこをやめて普通高校に入り直そうかなと思った時期があったんです。そんなところに、セガのキャンペーンがありまして、試しに作品を出してみたら「ゲームシステム大賞」というものをいただいたんです。それで「自分にもゲーム作りができるかも」と思ったのがキッカケなんです。

―― それで、ハル研さんに入ることになった理由は？

桜井　最終的に就職先としてハル研究所を選んだのは、ファミコン第1作目の『ガルフォース』…、このソフトの内容はともかくとして…。あの、別に内容が悪いと言っているわけじゃないですよ（笑）。このゲームのエンディングが、当時のソフトのなかでも、とてもかっこいい作りをしていたんです。エンディングに凝るというのは、好きで作っている証拠なんですね。ただスタッフ名をポンと出して終わりでなく、ゲームをクリアした人しか見られない、いちばん利用度が低いところなはずなのに、エンディングに力が入っていたということで、「ハル研にモノを作る気持

桜井政博ディレクターソフトカタログ　DIRECTOR SOFT CATALOGE

星のカービィ(GB)
1992年4月27日発売
カービィのデビュー作。見た目はシンプルだけど、奥深く作りこまれたアクションゲーム。
●全世界出荷本数　502万本

星のカービィ 夢の泉の物語(FC)
1993年3月23日発売
コピー技が初登場したカービィシリーズ第2弾。ファミコンソフト最後の作品でもあった。
●全世界出荷本数　175万本

星のカービィ スーパーデラックス(SFC)
1996年3月21日発売
「接待ゲーム」の名を欲しいままにした（？）カービィシリーズの傑作。2人同時プレイも可能。
●全世界出荷本数　143万本

大乱闘スマッシュブラザーズ(N64)
1999年1月21日発売
言うまでもなく、99年を代表するN64ソフト。全ハードのソフトでも売上げ4位を記録した。
●全世界出荷本数　474万本

ちがあるんだろう」ということで選んだわけです。

◆86年にファミコンディスク版として発売された『ガルフォース』。このソフトがなければ、『スマブラ』は生まれなかったかもしれない

―― 今年、入社して10年目に入るそうですね。

桜井 そういえばそうですね。

―― この10年間で手がけたソフトは4本…。

桜井 うーん、少ないですね。

―― 4本のソフトでいちばん思い入れがあるものは、やっぱり最新作ですか？

桜井 『スマブラ』でしょうね。いろんな意味で…。とくにユーザーとの接点が持てたという意味では、やっぱり思い入れがいちばん深いソフトですね。

―― ユーザーだけでなく、社外の人たちともつながったソフトでもあったわけですよね。

桜井 余所と接点が持てるようになったキッカケになりましたね。『スマブラ』をマスターアップしたのが98年のクリスマスの日だったんです。それが終わって、スタッフロールに載るようなお世話になった人たちに年賀状的なものを書いたんです。ひとつひとつ、人によって異なるメッセージを書いて…。それは、『スマブラ』に関わった人たちに対する感謝の気持ちでもあったんですが、マスターアップしてから「まずそれをやんなきゃいけないでしょう」って思って、大急ぎで書いたんです。一部、声優さんなど住所がわからない人もいましたが、ほぼ100人全員に送りました。いろんな人がいたおかげで『スマブラ』ができた。先ほど「奇跡」とおしゃいましたが、その人たちがいたおかげで「奇跡」がかなえられたんですから、その感謝の気持ちというのは、ユーザーに対しても、スタッフに対しても忘れないようにしたいなあと思っています。

毎回異なるハードでソフトを制作

―― それにしても桜井さんの仕事って、毎回ハードが異なっているんですよね。

桜井 そうですね。ノウハウがたまらなくてイヤですねえ(笑)。

―― どうして、異なるハードでソフトを作っているんですか？

桜井 運命…でしょうか。自分で選んだ道でないことは確かです。避けようとも思っていませんでしたし…。いちばん不自然だったのはゲームボーイからファミコンへの流れですね。『夢の泉の物語』を出したときはファミコン末期だったですからね。

◆93年に発売されたファミコン版『夢の泉の物語』。スーパーファミコンが発売されて2年以上すぎていたのだ

―― ファミコン版『カービィ』以降、3年に1本出しているということになりますが…。

桜井 ただ、1本出すのに3年かかるととらえられるのは、かなわないですね(笑)。どうしてもスタッフの流れの問題が重要になるんです。こちらが1本作り終えたとしても、会社としての次の作品が終わって、スタッフの手があくまで待たなければならないんです。

―― ハードが毎回変わることで、楽しさってありますか？

桜井 それはあります。できなかったことが、新ハードでできるようになるわけですから。もちろん、新しく覚えることも多いので、辛さもありますが…。やっぱりドット数が変わるだけで、土俵も変わると言っていいですからね。土俵が変わるということは、同じようなスピードに設定して動かしても、見た目上はぜんぜん違うスピードで動いていくこともありますし。とくにスーパーファミコンからN64への変化というのは、3Dになりましたから。「1フレームに何ドット動く」ということで速度を表現していたんですけど、N64では「1フレームで何メートル動く」といった、実際の長さで表現するといったように変化が大きかったんです。『スマブラ』の場合は、「実際にこのような人たちがいた場合、どのくらいの身長になるか」という設定でセンチメートルの書き方をしていて、現実の世界のスピード感にあわせられるようにしているんです。

―― これまで出されたソフトは、すべて国内でミリオンセラーを達成してるんですか？

桜井 すべてではないんです。『夢の泉の物語』は80万本くらい。惜しいんですけどね。

―― 惜しいですね。そういった数へのプレッシャーはありますか？

桜井 数が出ればもちろんうれしいですし、気にもしているんですが、いい数字をとるために仕事をしているわけではないですね。だから、開発の途中では気にしないようにしています。もちろん、AとBという選択肢があれば、より売れるほうを選ぼうとはしますけど。やっぱり、ユーザーに楽しんでもらえるかというのが第1条件になりますね。かといって、媚びを売りすぎるというようなことは避けるようにしています。

宮本さんとのゲーム作りの違い

―― いま時代が求めているゲームってどのようなものだとお考えですか？

桜井 何かのターニングポイントになるゲームというのは、それにしかない魅力をそなえていることが多いと思います。たとえば、『バイオハザード』にしても、あのタイプのゲームはあれが最初ではなかったわけですね。何らかの刺激であるとか衝撃度によって、より目立つ方向とか、お客さんが喜ぶ方向へのアプローチが成功したもの…。それはたいていの場合、同ジャンルであっても他のゲームにない魅力を備える必要があると思います。正直に言うと、ゲーム業界全体の流れが、「質より量」的なところが多少ありますけど、もう少し内容について冒険ができる土壌ができればと思っています。

◆ハル研の玄関でまず目を引くのが、キムタクの『マザー2』のポスター。かなり色あせており、『3』の発売まで長い時間がたっていることを、とても実感させられるのだ

◆もう1つ玄関ネタを。『ポケモンスナップ』のシールプリントができるマシンも置いてあったのだ。見ての通りアメリカ向けのもの。日本版のソフトではプリントができないのだとか

スマブラ談!!

企画段階のものをカットするというのはホントに身を削る思いがするんです。

—— 桜井さんがゲームを作っていて楽しいと思うところは？

桜井　ホントは独りで作っているほうが楽しいんです。企画書を書きながら、「こんなことができると楽しいだろうな」って考えてガシャガシャやっているときですね。それはそれで楽しいいんですけど、あるとき必ず挫折を味わうことになるんです。というのも、企画段階で書いたものが全部ゲームのなかに入らなくて、どんどんカットしなければならなくなるんです。これはホントに身を削る思いなんです。ある部分がカットされると、別のところのバランスが悪くなるから、そこも変えようということになって…。だから、そういう意味では『スマブラ』も自分にとっては非常に不出来だと思っているんです。もともと僕が考えていたことの6割程度しかできていないんです。

—— 宮本さんも『マリオ64』のときに「ハードの6割しか生かしていない」とおっしゃっていました。

桜井　よく言われることなんですけど、ソフトを作るスタイルが宮本さんとはぜんぜん違うんです。宮本さんの場合は、ひとつ核を設けて、それからあっちこっちにどんどん拡げていく方向でゲームを作りますよね。僕の場合は、「最初から最後まで全体像はこうだ」って決めて、それを可能な限り作っていくんです。ですから、より挫折感を味わうのはこっちのやり方なんです（笑）。

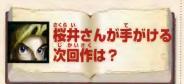
↑もともとはタコのような動きだけのシステムから誕生した『テンエイティ』。発売は98年だけど、いま遊んでも楽しいよ。季節もちょうどいいし

—— で、次回作の企画書も完璧に書いたんですよね（笑）。

桜井　確かに書きましたし、その企画のプレゼンテーションも終わりました。でも、現状でまかなえるスタッフ数やスケジューリングで、その企画の4割はすでに落ちてしまっているんです。

—— ハードの制約があったりするんですか？

桜井　ソフトの完成時期を決めたらそうなってしまったんです。

桜井さんが手がける次回作は？

—— それで、いよいよ次の桜井印のソフトの、具体的な話をお聞きしたいんですが（笑）。

桜井　（きっぱりと）まだ、何もお話できませんよ（笑）。

—— むむむ…。あの、これまで桜井さんは3年毎にソフトを作ってこられたということから察すると、「2002年までには桜井さんの新作ゲームで遊べるぞ！」という感じになるのでしょうか。

桜井　ちょうどいいくらいでしょうか（笑）。

—— とすれば、新作もまた、N64ではない、別のハードでってことになりますね。

桜井　ま、可能性はないわけじゃないです。すべてのハードに対して可能性はあるんです。でも、バーチャルボーイじゃないことは確かです（笑）。…あの、まだ次の企画に関して詳しくはお話できる段階ではないんです。

—— 詳しくはお聞きできないと思いますけど…。

桜井　詳しくなければいいって？（笑）。

—— そう。桜井さんの背後にある、おぼろげに浮かんでいる富士山のような、イメージの話だけでも聞けるとうれしいんですけど…。

桜井　う～ん、困ったなあ。

—— じゃあ、企画を思いつかれたのはいつ頃ですか？

桜井　（明らかに動揺している桜井さん）えーと、96年の5月か6月ですね。

—— それは『スマブラ』のことでしょ（笑）。新企画の話なんですけど。

桜井　間違えました（笑）。（と言って、企画書のファイルをめくる）E3の頃…、99年の5月に初めて人に話をしました。で、7月のアタマには企画書を完成させました。それでプレゼン用のビデオを作って、それを任天堂に持っていってプレゼンをしたのが、たぶん8月だったと思います。

—— そのビデオではゲームが動いているんですか？

桜井　ゲーム画面は入っていませんね。こんな企画ですけどどうでしょう、みたいな内容です。

—— 企画は1本だけ？

桜井　『スマブラ』のときは4本の企画を出したんですけど、今回は1本だけです。

↑慎重にファイルをのぞく桜井さん。オリジナルの企画はゲームクリエイターの命。何でも記事にしたがる64ドリームには絶対に教えられないのだ

海外版スマブラの話

アメリカでは『スーパー・スマッシュブラザーズ』というタイトルで発売されている『スマブラ』。すでに190万本の出荷数を記録し、99年8月にはヨーロッパ版も発売されている。このヨーロッパ版は英語、ドイツ語、フランス語の3カ国語が1本に入ってとってもお得になっているのだ。

「でも、ヨーロッパへの移植の仕事が苦しいと、向こうでソフトが出にくいということになっちゃうのが心配ですね。やっぱり面倒なんです。たとえば日本で、海外版のソフトをあんまり日本語訳しないで出すと、『手を抜いているなあ』っていう話になりますよね。ですから、ローカライズは手を抜くわけにはいかないんです。あと、ドイツではバイオレンス表現に関しては厳しかったりと、国によって規制が変わってくるんです」（桜井さん）

➡アメリカ版「スマブラ拳!!」―日本のものに比べると小規模だがアンケートなどもはじまっているのだ

www.smashbros.com

⬅こちらはオーストラリア版『スマブラ』のパッケージ。アメリカ版とほとんど同じだ

⬅海外版でしか見られないエンディングの1枚絵。写真はご存じ伊藤アシュラ紅丸さんが描いたもの。その他の作品はシールを見てね

―― そのくらいの自信作なんですね？

桜井 ええ、まあ。他のことをやりたくないという気持ちもありますけどね。

執拗に新作ソフトへの追求が続く

―― 岩田さんがドルフィンのために京都を何度も往復したり、アメリカに行っているというのも、その企画が次のハードがらみのものだろうと思わせるところではあるんですが…。

桜井 まあ、そうですね(笑)。

―― ようするに「桜井のソフト作りの法則」…、つまり「新作は常に新ハードで」という法則は崩れないということですね。

桜井 あはは（笑)。いろんなところから切り込んできますね（笑)。実はゲームボーイカラーだったりして…。

―― いや、新ハードでソフトをつくるというのは、桜井さんにとって宿命みたいなものでしょう。

桜井 それはありますね。

―― で、開発機材とかはどうなんですか？

桜井 社内でも秘密なんです。ですから一部のチームしか知りませんし、それも鍵をかけてやっているんです。もちろん、その中に私は入っていないんです。

―― 桜井さんの企画にはネットワークがらみのものは入っているんですか？

桜井 ネットワークについては、ちっともさっぱりという感じです。やっぱりネット環境がしっかり整備されないと、机上の空論ということになりますからね。

―― 別の切り口から責めましょう(笑)。桜井さんが「オレが作れば面白くなるのに」と感じるゲームジャンルはありますか？

桜井 たとえばシューティングとか（笑)。

―― あまりに即答すぎるので、新作がシューティングじゃないことだけはわかりました(笑)。

桜井 あの、ぼくが新作を作るときは目的意識を持つようにしているんです。初心者に遊べるアクションゲームがなかったので、『星のカービィ』を作りましたし…。でも、新作ではそのような目的意識がまったく別のところに見つかるのであれば、それはジャンルとは関係なく作っていくでしょうね。それが何であるかはぜんぜんわからないです。

―― こっちも何のことかわからないです(笑)。

桜井 わからないように言っているんです(笑)。

―― N64でやるということは？

桜井 可能性としてはあるんでしょうね。

―― N64で新作が出れば、それはそれで楽しみなんですけど…。でも、企画の段階ではハードは関係ないんですか？

桜井 いや、大アリです。企画書でいちばん必要なのは、画面のレイアウトと操作する方法なんです。つまりゲームって、モニターから情報を得て、コントローラで操作するという関係で成り立っているわけです。だから、ハードが抱えているコントローラの特性が、あらゆる企画書のなかでインセンティブな位置づけになりますね。

―― ドルフィンのコントローラの形状については、もうすでにご存じなんですか？

桜井 いや、知りません。

―― キャラはカービィが登場するとか。

桜井 もちろんそれも言えません。まだ、あんまりできていないんです。

―― じゃあ、ペプシマンのような状態ですか？

桜井 それすらもまだです。やっぱり、『MOTHER3』や『カービィ64』の仕事が終わって、スタッフの手が空かないと、なかなか次の企画に進めないんですね。

―― 今回は桜井さんの口が堅いことが、よーくわかりました(笑)。で、ゲンコウチェックはどうしましょうか？

桜井 ケンコウチェックですか？ちゃんと社内で健康診断を。

―― それは健康チェックでしょ(爆笑)。

桜井 これ、書かないでくださいね(笑)。

―― いや、最後のシメで使わせていただきます(笑)。新作の発表を心から楽しみにしています。

桜井さんサイン入りアイテムプレゼント!

本文中に書いたように、桜井さんはとてもサイン嫌い。だから、以下に紹介するアイテムは超レアなのだ。ふるって応募しようぜ!

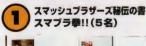
① スマッシュブラザーズ秘伝の書 スマブラ拳!!(5名)

↑小学館から発売中の公式ガイドブックだ

② 星のカービィ GBソフト(1名)

↑桜井ディレクターのデビュー作だ

③ スマッシュブラザーズ N64ソフト(1名)

↑ご存じ桜井ディレクターの最新作

④ ハル研究所ソフトカタログ(3名)

↑就職希望者だけに配られるパンフなのだ

応募方法 官製ハガキに右下の応募券を貼り、住所・氏名・電話番号・希望のプレゼント番号、さらに「スマブラのここが好き!」をご記入のうえ、64ドリーム編集部「桜井さんプレゼント係」まで。締め切りは2000年2月21日必着だよ。

発表が遅れてごめん!

「ドシンプレゼント」12月号 当選者発表!!

①飯田さん直筆絵はがき／石原慎也(山口県)船木健太(北海道)石塚勇気(福井県)真鍋容子(徳島県)中谷佑希(滋賀県)大橋さつき(東京都)江口徹(大阪府)池田裕一(兵庫県)三成久美子(京都府)土橋育恵(東京都)

②「巨人島からの手紙」原画／浜崎康孝(北海道)相澤俊(宮城県)早瀬菜生(愛媛県)芝洋行(京都府)境野麻美(群馬県)

③巨人のドシンTシャツ／河内将系(山口県)戸泉康弘(埼玉県)

④「巨人島からの手紙」スペースワールド版／小貫祐介(神奈川県)萩原貴晃(埼玉県)上田大河(北海道)横山敏紀(徳島県)吉田真基(愛媛県)浅井幸男(福井県)下小路隼也(長野県)村山優(千葉県)吉田和平(山梨県)千葉泰裕(岩手県)

⑤巨人のドシン１ サントラ盤／小堤陽基(千葉県)清水貴夫(福井県)

⑥巨人のドシン１ 公式ファンブック／佐藤夏江(栃木県)入保優治(香川県)山本浩(山口県)

⑦巨人のドシン１ 公式ガイドブック／中野里紀(兵庫県)北国功(鹿児島県)内山宏樹(大阪府)

※賞品によっては発送が遅れることがありますので、ご了承ください。

Vol.42

取材・構成／編集部

ついにやってきました2000年。今年は任天堂の人気キャラ、カービィやマリオ、リンクたちが活躍しそうな予感。さらにはゲームボーイアドバンスやドルフィンなどの新ハードも登場予定。2000年も頑張って答えて！本郷さん!!

てぃぶれいく 本郷さん

➡2000年を飾る最初の「本郷さんイラスト」は皇えいるさん（徳島県）の作品。モノクロのイラストでもいいから送ってね

回答者 任天堂広報室企画部企画課係長
本郷好尾さん

今年、厄（やく）年をむかえる本郷さん。「ぼくの地元では3年に1度、盛大な厄払いをする習わしになっているんです。ぼくの場合は、すでに昨年やっていまして、泊まりがけで伊勢神宮にお参りしましたから、きっと大丈夫でしょう。たっぷり厄ばらいしていただきましたから（笑）」

Q 年末商戦はどのソフトが人気でしたか？

神奈川県・ほにゃららの仮面さん

やっぱり『金・銀』がよかったですね。

『金・銀』は年末までに500万本以上出荷したにもかかわらず、なかなか買えないという方も多かったようですね。どんどん出荷しても、すぐにお店から消えてしまうような状況だったと思います。あと、お店によっては、年末のわずかな在庫を店頭に出さずに、新年に向けた初商用に、『金・銀』をストックしていたところもあったようですね。ま、このようなことはゲームに限らず、どんな商売でもあるような慣習のようですね。N64ソフトでは『マリオパーティ2』『ドンキー64』、それに『カスタムロボ』が順調に売れています。なかでも勢いがあったのは『マリオパーティ2』。『ドンキー64』は本数的に多く出荷していましたので、お求めやすかったと思いますが、『マリオパーティ2』のほうは品薄の状態が続いていましたからね。というわけで、1999年の年末商戦はホントによかったと思います。

➡『マリオパーティ2』の発売日（12月17日）に秋葉原へ行くと、「もう、『マリオパーティ2』は売り切れたんですか？」とたずねるユーザーの姿を何人も目にしたのだ

Q ゲームボーイカラーでいちばん人気のある色は？

福島県・鈴木貴雅さん

どの色が人気という話じゃなくなりましたね。

年末はどこに行っても売り切れで、GBカラーはどの色でもあれば売れるという状態なんです。この年末は、N64、プレステ、ドリキャスといったすべてのハードの販売台数を足した数よりもゲームボーイカラーのほうが売れているんです。これほど好調の理由はやっぱり『ポケモン金・銀』にあるんでしょうね。GBカラーで遊ぶと美しさが圧倒的に違いますし、「ふしぎなおくりもの」のようにGBカラーでしかできない仕掛けも入っていますからね。

➡年末はすっかり店頭から消えてしまったGBカラー。このような勢いでN64が売れる光景を一度は見てみたいなあ

ゲームボーイカラーが増産できないって本当？

大阪府・ニセ本郷64さん

液晶の数が不足しているんです。

年末に、GBカラーを出せば出しただけ売れたんでしょうけど、GBカラーに限らず、パソコンや携帯電話などもたくさん売れていますので、液晶の供給がとても追いつかない状況らしいんです。液晶はシャープさんにお願いして作っていただいているんですが、GBカラーが売れているからといって、シャープさんもいまから新たに工場を建てるわけにもいきませんし…。だから、月産150万台が限界なんです。それに、日本だけでなく海外でもGBカラーは人気の商品なので、作ったものをすべて日本向けに販売できないんです。そのように、作りたくても作れない状態なんですが、このペースで行けば、5月には初代からのゲームボーイの出荷台数が1億台を突破するんです。全ゲーム機のなかで1億台を突破するのは初の快挙なんですね。

◆GBが発売されてから11年で1億台突破の快挙！「1億台突破記念バージョン」が発売されないかな？（写真左は初代ゲームボーイのイメージイラスト）

2000年最初に出るN64ソフトは？

福岡県・ドシンファンクラブさん

『星のカービィ64』でしょうね。

3月末までにはなんとか発売できると思います。何年か前にN64で出るはずだった『カービィのエアライド』が開発中止になるなど、カービィに関しては紆余曲折がありましたけど、いよいよ王道のカービィゲームがN64に登場するということですね。4月になれば『バス釣りNo.1』が出るでしょうから、ハル研さんがらみのソフトで連続攻撃といったところですね。この後は、『ゼルダの伝説 ムジュラの仮面』か、カレンダーの順番によると5月予定の『MOTHER3』ということになりますが、決定するにいたってはいません。まあ、3月まで任天堂のN64ソフトは出ないわけですが、去年の12月に4本も発売されたわけですし、それらでじっくり遊んでいただければと思います。

◆昨年の『スマブラ』『ポケスナ』のように、なぜか1年の前半に強いハル研究所。だからといって、『MOTHER3』の発売を2001年初頭まで延ばさないでね

レア社の次回作は何ですか？

北海道・原孝文さん

『パーフェクトダーク』でしょうね。

開発は順調に進んでいるという話です。アメリカでは4月11日発売予定ですから、日本では5月か6月、遅くとも夏までに発売される可能性が高いですね。このソフトの主人公はジョアンナ・ダークという秘密諜報部員なんですが、彼女の知名度をもっとあげたいなあと思っているんです。『パーフェクトダーク』というタイトルを直訳すると「完璧な闇」ということになるわけですが、実は主人公の名前を引っかけたタイトルにもなっているんですね。『パーフェクトダーク』のシステム上の前作である『ゴールデンアイ』の場合は、映画のゲーム化ということで、説明を加える必要がなかったわけですが、今回はオリジナルのゲームですから、その世界観をみなさんにどう伝えていくかがポイントになるでしょう。ですから、ゲーム画面だけでなく、ジョアンナ・ダークのイラストも出して、「彼女が主人公だ！」みたいにご紹介していきたいと考えているんです。とてもいいゲームなので、そのようなカタチで認知度を大きくアップさせたいですね。

◆こちらが『パーフェクトダーク』の主人公、ジョアンナ・ダークさん。チャイナドレスがイカしてます（レア社のホームページより）

『バンジョー』の続編はいつごろ発売しますか？

広島県・藤原こずえさん

そんな先にはならないでしょう。

レア社のホームページを見ると、『バンジョー』の続編『BANJO-TOOIE』…日本では『バンジョー・ツ～ギ』（仮称）の最新画面が公開されていますからね。前作ではイミシンな終わりかたをして、続編を心待ちにしている人も多いでしょうけど、そんなに待たなくてもいいでしょうね。きっと国内でも年内には発売できると思います。

◆レア社のホームページに載っている『BANJO-TOOIE』のロゴと画面。『バンジョー・ツ～ギ』というタイトルになっても、カズーイも登場するから安心してね

はみだし質問箱

Q アメリカ版『ドンキーコング64』と日本版はどこが違うの？（宮崎県・カズタカさん）

A ほとんど同じです。フキダシを日本語に変えたくらいで、ゲーム内容は同じですね。

はみだし質問箱

Q 米国でアーケード版「DK」がコインのつまりすぎで故障した？（兵庫県・デコちんさん）

A 昔の話ですね。集金に行ったら故障していたという話はあったようですね。そのくらい大人気だったようです。

『ゼルダ外伝』のCMはいつごろはじまる？

埼玉県・岸根拓也さん

CMはまだ作っていません。

今月から、『ゼルダ外伝』のサブタイトルが『ムジュラの仮面』に正式決定したものの、発売予定日は「2000年」になったように、何月に発売できるのか、まだ発表できないんです。早ければ夏までに出せるかもしれませんし、先月の64ドリームの宮本インタビューにもあったように、「世界同時発売」ということで年末にドーンと売るようなこともあるのかもしれないんですね。というわけで、まだCMの制作に入れる状態ではないんです。オンエアの時期については、通常のソフトだと発売の2週間から1ヵ月前からスタートさせることが多いですね。

◆「2000年の幕開けは『ゼルダ』で飾りたい！」。そんな願いで実現した『ゼルダの伝説 ムジュラの仮面』サブタイトル決定記念ポスター。キミの部屋に飾ってね

『ドンキーコングGB』のCMはどうなるんですか？

大阪府・ニセ本郷64さん

1月15日から放送がはじまりましたね。

内容はドンキーの着ぐるみがファーストフード店に入って…、という感じですね。2月中旬からは同じくゲームボーイソフトの『カードヒーロー』のCMが流れます。こちらのほうは、ゲーム中に出てくるカードショップ「マルヒゲヤ」に似せたセットを作って、けっこう大がかりなCMになっていますね。

◆『カードヒーロー』に登場する「マルヒゲヤ」の店長。本郷さんより2歳年上の43歳なのだ

どうしてドンキーアニメを京都で放送してないの？

奈良県・奈良ぶんぢさん

京都南部は映るんですよ。

テレビ東京だと関東地区のほぼ全域で映ると思うんですけど、系列局であるテレビ大阪の場合は、大阪府内はカバーしていますけど、関西圏のすべての地域はカバーできていないんです。でも、同じ京都でも任天堂の本社より南の地域では見ることができるんです。もちろん任天堂本社でも見られます。なにせ特別なアンテナと強力なブースターをつけていますからね（笑）。現在放送しているアニメのドンキーは、すでにアメリカで放送されたものを、声優や音楽を日本向けに作り直したものなんです。でも、新たなシナリオを追加した新作も作ってもらっていまして、6月頃まではご覧いただけることになるでしょうね。

◆『ドンキーコング64』のCMに登場するCGコングたち。動きのかわいいランキーがアニメで活躍する姿も見たかったなあ

『ポケモン金・銀』の売上げはどうですか？

兵庫県・森田伸治さん

年末に500万本を越えました。

もともと「500万本出荷する」と申し上げていましたが、500万本以上出ましたね。ですから、予定通り3月末には800万本は達成しそうです。あと、ヨーロッパでも昨年の10月から『ポケモン赤・青』の販売がスタートしました。イギリスが10月1日、フランスが10月8日、ドイツが10月8日、スペインが10月末、オランダ・ベルギー・スイス・オーストリア・ギリシャ・ポルトガルも10月8日…。ですから、北米より一足遅れて、ヨーロッパの主要な国々でも、いよいよ発売がスタートしたというわけです。国別の販売実績は公表できないんですが、全体的に好調のようですね。

◆こちらはドイツのポケモンホームページ。韓国など、東アジア各国でもアニメはスタートしたものの、ソフトの発売はまだだとか

どうしてN64のクリアカラーを出したんですか？

山口県・キノトタツミさん

年末はもっともゲーム機が売れる時期ですから。

それに、96年のN64の発売以降、ハードに関する新しいニュースはほとんどありませんでしたので、年末商戦に向けてクリア系の新色を出そうということになったんです。売るほうのお店の立場からすると、「N64の新色が出た！」ということで、本体が売りやすくなるというメリットもありますよね。今後新たな色を出すかどうかわかりませんけど、トイザらスさんのミッドナイトブルーのように小売りのほうから要望がくれば、新色のN64が発売されることになるでしょうね。

◆こちらはランドネットの会員にならないと買えない「クリアブラック」。現在発売されているすべてのN64は126ページで紹介しているぞ

RPGの『ポケモン』はN64で発売されないの？

北海道・スタジヲポリンゴさん

作っているという話は聞いていません。

もともと『ポケモン』は、ディレクターの田尻智さんの「ゲームボーイの通信ケーブルを生かしたソフトを作りたい」という考えから生まれたゲームなんです。交換したり対戦したりというしかけは、自由に持ち運べるゲームボーイだからこそ生かされていると思うんですね。そのポケモンの世界観をN64のような3Dのゲームにもってこようとすれば、『ポケモンスタジアム』や『ポケモンスナップ』のような形にするのがベストなんです。でも、あれだけ大ヒットした作品ですから、将来はどうなるかわかりませんけどね。

◆「『ポケスタ3』を出して」という声も多い。でも、ポケモンやワザの種類が増えて、作るのはとても大変そう

『マリオRPG2』が発売延期になったのはなぜですか？

新潟県・マリオ・マニアさん

3月には確かに出せませんね。

『マリオRPG2』の「2000年3月発売予定」というのは、昨年8月のスペースワールドで発表したものなんですね。このイベントで出展するソフトについては、すべて「発売日未定」にするのもわかりにくいということで、その時点での発売予定日を目安として表示したんです。任天堂としては、「だいたいこのくらいの時期には発売できるだろう」という判断をしたわけですね。それで、発売時期が迫ってくるまで、そのままにしていたんです。でも、やっぱりソフト開発というのは予想通り進行しないというのが常の話で…。だからといって、毎月のように、「このソフトの発売時期は何月に延びました」と言うこともできませんし。ですから、今後スペースワールドで発表するときは、「2001年春発売予定」というように、もっと弾力性をもたせた表記に変えようかなと思っているところなんです。

◆写真のようにモニターに「発売予定日」が表示されていたのだ。宮本さんが担当する『エキサイトバイク64』も2000年2月発売予定だったのだけど…

ゲームが完成するのは発売日の何日前くらい？

北海道・スタジヲポリンゴさん

完成しても発売しないこともありますし…。

「何日前」とハッキリ言うことはできませんね。先に発売日を決めて、それでぎりぎりに完成するということもありますしね。そのような最短の日程であっても、発売日の50日前くらいにはソフトを完成させる必要があります。ロムカセットの製造にはそのくらい時間がかかるんです。任天堂のソフトだけであればムリがきかないことはありませんけど、サードパーティさんのソフトや海外向けのゲームも国内の工場で作っているわけですから。それに、広報の立場から欲を言うと、もっと余裕をもって完成させて、早い段階からプロモーション活動に入れるといいんですけどね。少なくとも発売の2～3ヵ月前に完成版のソフトを用意して、広告代理店に対して「このソフトのCMを作りたい」という打ち合わせができるといいんですけどね。

はみだし質問箱

Q『ポケモン金・銀』は米国でも発売されますか？（北海道・スタジヲポリンゴさん）

A そりゃあ出るでしょう。春に『ポケスタ』が出て、夏くらいに映画「ルギア爆誕」が公開されて…、冬には発売されるでしょうね

はみだし質問箱

Q ドルフィンは普通のお店で買えるようになるの？（三重県・高山みなみと小松未歩さん）

A 「もちろん、一般のお店で買えるようになります。64DDのようにはなりません。でも、64DDも一部のお店で買えるようになったんですよね」

ポケモンワールドの構想があるようなんですけど。

埼玉県・藤井慎也さん

前にもお話しましたよね。

昨年の春頃、京都新聞の取材に対して、山内社長が「京都の活性化を考えるのであれば、『ポケモンワールド』のようなテーマパークを作ってみてはどうか」とお話した件ですね（99年8月号）。そのあと、「ポケモンワールド」の構想がとくに進展したわけではないんですが、前と同じ話が年末の読売新聞に載ってしまったというわけなんです。加えて京都市長も「任天堂が推進しようとしている『ポケモンワールド』構想は市の集客や雇用促進にもつながるので、京都市をあげて応援したい」と発言されたんです。確かに「ポケモンは第2のディズニーになれるキャラクター」ということで、京都市内に候補地を物色したんですが、残念ながらふさわしい土地がなく、メドがまったくたっていないのが現状なんですね。

◆話は違うけど、現在の本社の敷地の一角には「大蔵省用地」の石碑が残っているのだ

『パネポン64』はどうなってんの？

佐賀県・ゲーセン部長さん

もちろん作っています。

任天堂の子会社で、シアトルのNOA（アメリカ任天堂）の敷地内にあるNST（ニンテンドウ・ソフトウエア・テクノロジー）でちゃんと作っています。日本での情報公開の日程はまだ決まっていませんが、米国のニンテンドウパワー誌には画面写真が載るようですね。同誌でNSTの特集をやることになったらしく、「何を作っているんですか？」というような感じの取材で、それで『パネポン64』が取りあげられるようなんです。まあ、取材に行くとはいっても、同じ敷地内にあって近所なんですけどね（笑）。ですから、近いうちにNOAのホームページでも紹介されることになるでしょうね。

◆100万部（うらやましい1）という脅威的な発行部数を誇る「ニンテンドウパワー誌」。その編集長のお部屋がこれ（うらやましい2）

佐々木投手の入団発表のとき本郷さんは何を？

神奈川県・チコリータさん

家でニュースを見てました（笑）。

入団発表があるということで、いろんな番組を注意して見ていたのですが、残念ながら土曜日（12月18日）ということもあって、夜のニュース番組が少なく、報道してくれた番組が思ったより少なかったという印象を持ちましたね。平日であれば、ニュースステーションなどの報道番組でも大きく扱ってもらえたんでしょうけど…。でも、シアトルマリナーズという大リーグの球団に任天堂が関わっていたという事実を知らなかった人もいたでしょうから、その意味ではいいPRになったと思います。

◆NHKニュースでは、NOAのハワード・リンカーン会長と佐々木投手のシーンしか流さなかったのだ。せっかく山内社長も同席していたのに〜（ピカチュウを映さなかったのは、他局のアニメキャラだから？）

佐々木入団で大リーグの野球ゲームが出る？

神奈川県・チコリータさん

難しいでしょうね。

アメリカ任天堂からは、『ケングリフィーJr.』などを発売していますけど、コナミさんの『パワプロ』のほうが日本人には馴染みがあってずっと面白いですよ（笑）。それに、一般の人が知ってる大リーガーといえば、野茂などの日本人選手のほかに、ソーサとかマグワイヤくらいだと思うんですね。しかも、球団の数も多いですし…。佐々木選手がマリナーズに入団したからといっても、国内の認知度の面から考えると、大リーグのゲームが国内で発売される可能性は低いでしょうね。

◆こちらは山内社長と握手する佐々木投手。ピカチュウもうれしそうだ

『カスタムロボ』の実物版ロボを作る予定は？

福岡県・しそごまさん

発売されるという話ですね。

マリーガルさんのほうで話を進めているようですが、バンダイさんからプラモデルシリーズが出ることになったようですね。最初は2体が発売されて、最終的には6〜8体になるとか。その他の商品も出るかどうかはまだ聞いていません。肝心のソフトのほうも評判は、すこぶるいいですね。実際に遊んでみて「とても面白かった」という声も聞こえてきますし…。ロボットの対戦ものが好きな人や、武器を変えていくのも楽しいという話ですね。

◆レイのプラモデル。商品の紹介記事は毎月新聞（101ページ）を読んでね

ミッキーが主役のゲームはドルフィンで出る？

兵庫県・完成度を高くさん

どうなっているんでしょうね。

昨年の春にNOA（アメリカ任天堂）が発表した資料によると、本当は昨年末にゲームボーイカラー用のソフトとして『ミッキー・レーシング』が出ている予定だったんですけどね。さらに、今年のクリスマスシーズンにはN64とゲームボーイカラー向けに『ディズニー・レーシング』を出して、2001年末に『ミッキー・アドベンチャー』がドルフィンに登場することになっていたんです。これらのソフトはイギリスのレア社で作っているんですが、やはり世界的なキャラクターのゲームですから、じっくり作りこんでいるということなんでしょうね。

◆昨年のE3の会場でも、ミッキーのゲームを強くアピールしていたのだ。『ジャングル大帝』のようにはならないよね

ゲームボーイの書き換えをはやくはじめて！

大阪府・新保さん

まだスタートできないんです。

希望としては、3月くらいにはじめたいとは思っているんですけど…。やっぱり台湾地震の影響で半導体の数がひっ迫していて、そのなかでも書き換え用のカートリッジに使うフラッシュメモリの入手が困難になっているんです。でも、一部のお店では実験をすでにスタートしました。スーパーファミコンの書き換えのときもそうでしたけど、実際にどのようなトラブルがおこるか、データを集めているところなんですね。なので、もうじき全国一斉にスタートできると思いますよ。

◆本当に開始が待たれるGB書き換えサービス。GBメモリカートリッジは2500円（税別）

どんなゲームが「軽薄短小」なんですか？

北海道・スタジヲポリンゴさん

一言で答えるのは難しいですね。

昔のゲームで言えば『テトリス』のようなものでしょうか。でも、そうお答えすると「軽薄短小」のゲームはパズルゲーム、といった誤解を招くかもしれませんね。「軽薄短小」というのは、きれいな映像を追求するあまり、1本のソフトを作るのに3年も4年もかけていてはダメということなんですね。しかも、多くの人材を投入しなければならないわけですし、「いいものを作るためには仕方がない」と言いつつも、制作期間としては3〜4年はかかりすぎというわけですね。アイデアさえしっかりしていれば、短い期間で、面白いゲームは作れるはず…ということじゃないでしょうか（笑）。

◆年末は多くのマスコミに登場し、「これからはモバイルゲームの時代だ」と繰り返し語っていた任天堂・山内社長

はみだし質問箱

Q「カードヒーロー」ってすごく面白いのですか？（千葉県・笑うロクヨンの生活さん）

A すごく面白いみたいです。戦略性が高いので大人の人がやっても楽しいようですね

はみだし質問箱

Q GBアドバンス初のソフトはマリオですか？（福井県・FAVE ISLANDSさん）

A 新ハードを発売するときにマリオがらみのソフトが出ることが多かったですけど、まだ何も決まっていませんね。

カービィはもともと人の名前だったんですね。

山梨県・林梨乃さん

そういう意味もありますね。

もともとカービィは「ティンクルポポ」という名前だったんですが、日米で協議して呼び名を変えようということになったんです。そのときアメリカのほうから「カービィにしてはどうか」という提案をいただいたんです。そのワケは、向こうにはカービィ型と呼ばれる掃除機があって、「何でも吸い込んでしまうカービィにピッタリだ」ということと、アメリカでの訴訟に関してお願いしている辣腕弁護士のお名前が、ジョン・カービィさんという方だったんですね。

◆N64版の登場でますます人気の高まるカービィ。64ドリームでは、このカービィのオリジナルグッズを企画中なのでお楽しみに～

マリオのソフトは全部で何本くらいあるの？

羽生市・さやえんどうさん

かなりありますね。

ファミコンのディスクシステムには『3Dホットラリー』というゲームがあって、運転手はマリオとルイージという設定になっているんですけど、出てくるクルマはホントにちっちゃいですから、見えないんです（笑）。そのように、マリオが画面には登場しないけどチラシやパッケージに出てくるソフトも含めるとすごい数になりますね。すでに、僕がチェックしたソフトが任天堂ホームページで紹介されていますので見てください。

マリオ出演ソフト全57タイトル

タイトル	発売日	役割	タイトル	発売日	役割
ファミコン					
ドンキーコング	83年 7月15日	プレイヤーキャラ	マイクタイソン・パンチアウト!!	87年11月21日	レフリー
ドンキーコングJR.	83年 7月15日	悪役（?）	スーパーマリオブラザーズ3	88年10月23日	プレイヤーキャラ
マリオブラザーズ	83年 9月 9日	プレイヤーキャラ	ドクターマリオ	90年 7月27日	カプセルを投げ込む医者
テニス	84年10月14日	審判	マリオオープンゴルフ	91年 9月20日	プレイヤー
ピンボール	84年 2月 2日	ボーナス面で出演	ヨッシーのたまご	91年12月14日	卵をトレーで受け取る人
レッキングクルー	85年 6月18日	ハンマーを持った人	スーパーマリオUSA	92年 9月14日	プレイヤーキャラ
スーパーマリオブラザーズ	85年 9月13日	プレイヤーキャラ			
ディスクシステム					
スーパーマリオブラザーズ	86年 2月21日	プレイヤーキャラ	ゴルフUSコース	87年 6月14日	プレイヤー
テニス	86年 2月21日	審判	F-1レース	87年10月30日	レーサー／メカニック
スーパーマリオブラザーズ2	86年 6月 3日	プレイヤーキャラ	3Dホットラリー	88年 4月14日	ドライバー
ゴルフJAPANコース	87年 2月21日	プレイヤー			
ゲームボーイ					
スーパーマリオランド	89年 4月21日	プレイヤーキャラー	ヨッシーのクッキー	92年11月21日	クッキー職人
アレイウェイ	89年 4月21日	ミスしたときに登場	スーパーマリオランド3 ワリオランド	94年 1月21日	エンディングに登場
テニス	89年 5月29日	審判	ドンキーコング	94年 6月14日	プレイヤーキャラ
テトリス	89年 6月14日	ブロックを投げ落とす人	マリオのピクロス	95年 3月14日	ピクロスのマスを削る人
クイックス	90年 4月13日	ハイスコアのデモ	ピクロス2	96年10月19日	ピクロスのマスを削る人
ドクターマリオ	90年 7月27日	カプセルを投げ込む医者	ゲームボーイギャラリー	97年 2月 1日	いろんなところで出現
F-1レース	90年11月 9日	グランプリ1位で登場	ゲームボーイギャラリー2	97年 9月27日	いろんなところで出現
ヨッシーのたまご	91年12月14日	卵をトレーで受け取る	ゲームボーイギャラリー3	99年 4月 8日	いろんなところで出現
スーパーマリオランド2	92年10月21日	プレイヤーキャラ	マリオゴルフGB	99年 8月10日	プレイヤーキャラ
スーパーファミコン					
スーパーマリオワールド	90年11月21日	プレイヤーキャラ	スーパーマリオ ヨッシーアイランド	95年 8月 5日	赤ちゃん役（?）
マウス専用マリオペイント	92年 7月14日	画家	マリオのスーパーピクロス	95年 9月14日	ピクロスのマスを削る人
スーパーマリオカート	92年 8月27日	ドライバー	スーパーマリオRPG	96年 3月 9日	プレイヤーキャラ
スーパーマリオコレクション	93年 7月14日	プレイヤーキャラ	レッキングクルー'98	98年 1月 1日	プレイヤーキャラ
ヨッシーのロードハンティング	93年 7月14日	プレイヤーキャラ	ドクターマリオ	98年 6月 1日	カプセルを投げ込む医者
マリオとワリオ	93年 8月27日	バケツをかぶせられる人			
バーチャルボーイ					
マリオズテニス	95年 7月21日	プレイヤーキャラ	マリオクラッシュ	95年 9月28日	プレイヤーキャラ
NINTENDO64					
スーパーマリオ64	96年 6月23日	プレイヤーキャラ	大乱闘スマッシュブラザーズ	99年 1月21日	プレイヤーキャラ
マリオカート64	96年12月14日	ドライバー	マリオゴルフ64	99年 6月11日	プレイヤーキャラ
マリオパーティ	98年12月18日	ボードゲームの駒など	マリオパーティ2	99年12月17日	ボードゲームの駒など

「ラブテスター」という変なものがTVで紹介されていました。

愛知県・マーニーさん

年末にやっていましたね。

関西テレビ系の「お宝CM㊙映像大捜査スペシャル」。「ラブテスター」というのは、カンタンに言うと男女の愛情度を計るおもちゃなんですね。片手に導電性のある玉を握り、反対の手をつなぐと電気が流れるしくみになっているんです。つまり検流計ですね。そのときドキドキしていると手のひらに汗をかいて、電気が流れやすくなってメーターがあがるというわけなんです。まあ、これを持っていれば、いろんな女の子と握手ができるというのがミソだったんですね（笑）。この商品が出たときは、僕はまだ小学生でしたから、ずいぶん昔の話ですね。

◆1969年発売のラブテスター。価格は1800円。愛情度を計る単位は「ラブ」。当時の「ヤング」は「キミと僕の愛情度は5ラブだね」（笑）なんて言ってたんだろうか？

米国でファミコンのディスクシステムが発売されなかったのはなぜ？

東京都・のよるかーまい2世さん

発売する必要がなかったからです。

アメリカでのファミコン（ニンテンドー・エンターテイメント・システム）の発売は日本より2年ほど遅れたんですね。もともと、日本でディスクシステムを発売したのは、「容量が大きくて価格が安い。しかもお店でソフトの書き換えもできる」というのがウリだったんです。それで、実際に440万台以上売れた商品だったんですが、アメリカでファミコンを発売するころにはロムの価格が下がって、ディスクで出す必要がなくなってしまったんです。ですから、『ゼルダの伝説』（1986年）のような、国内ではディスク版で発売していたソフトも、アメリカではロムカセットで出すことができたんですね。

◆ファミコンの登場から3年後の1986年に発売されたディスクシステム。価格は1万5000円だった

任天堂社員の子供はタダでソフトがもらえるの？

大阪府・ハイチュウ、ライチュウさん

そんなこたぁないでしょう。

タダでゲームがもらえることはありませんけど、社員の子どもに発売前のソフトのモニターとして協力してもらうことは多いですね。「どの社員に何歳の子どもがいる」というのはわかりますから、たとえば「このソフトは幼稚園児にわかるかなあ」という場合に、協力してもらうんです。だからといって、タダでソフトがもらえるわけではありませんが、社員は1割引で任天堂の商品を買うことができるようになっています。でも、量販店で買ったほうが安いこともあるでしょうから、そんなにメリットはないですよね。

『N64の質問箱』質問大募集!!

キミの疑問を本郷さんにぶつけてみませんか?NINTENDO64にまつわるハードやソフトに関することなら何でもOK。編集部がキミに代わって本郷さんに質問します。とじ込みの読者アンケートか、官製ハガキを使ってご応募ください。首を長くしてお待ちしてますぜい。

FAXでもOK! ➡ 03 (3230) 0675

はみだし質問箱

Q ポケットプリンタのインクは替えなくていいの？（岐阜県・チョコボールさん）

A 熱転写で印刷しているのでインクは1滴も使っていないんですよ。だからどんどん買ってね～（笑）

毎月⑥MAITSUKI④新聞
Monthly News

The Best Game Magazine
The 64DREAM ザ・ロクヨンドリーム
発行所／東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館
株式会社 毎日コミュニケーションズ 64ドリーム編集部

TOP NEWS ゲームの質的転換がいよいよ現実のものとなる 任天堂の2000年の動きを検証しておこう!!

いよいよ2000年に突入!! 今年は世界各地でミレニアム記念イベントが予定されているそうだ。任天堂でも今年は8月の「ゲームボーイアドバンス」の発売や年末の「ドルフィン」の発売など、ビッグイベントが目白押し。そこで今月号では2000年の任天堂の動きを再度確認しておこう。この記事を読んで自分なりに近未来のゲームのあり方を想像してみるのもいいかもね。N64に関する動きが少ないのがチョット気になるけど、N64には現在開発中の優良なソフトが何本も登場するはずなのでご安心を。

◆任天堂のホームページも新年にあわせてリニューアルしていたぞ

4月GBと携帯電話を結ぶアダプター発売

任天堂から登場する新製品の第1弾は4月に発売が予定されている、GBカラーと携帯電話をつなぐ通信アダプターだ。どのような使い方がされるのか、どのようにして遊ぶのかは全く未定だが、任天堂からはもちろん、コナミとの合弁会社であるモバイル21からもユニークなソフトが同時に発売されることだろう。さらに99年12月16日の朝日新聞は、2000年4月には新作ソフトとして、『ポケットモンスターX(仮)』の発売を予定していると報じている。同紙によると、このソフトはGBと携帯電話をつなぐ通信アダプターと同時に発売されるとのこと。『ポケモンX』は携帯電話を通じて、京セラのデータセンター(京都市)内に置く任天堂のホストコンピュータと接続。同じくホストに接続した別のユーザーとポケモンを交換できるほか、任天堂がホストに用意する新キャラクターなどのデータを取り込めるという。ただ具体的な仕様やゲームの詳細が、正式に任天堂から発表されたわけではないので、発売に関してはあくまで未定だ。いずれにしもこのアダプターが登場することで、あらたなゲームの世界へ一歩踏み出すことは間違いないと言えるだろう。

◆任天堂とコナミの合弁会社モバイル21からは携帯電話を使ったユニークソフトが登場しそうだ

この春ゲームボーイの出荷が1億台突破

ゲームボーイが発売されたのは、1989年4月21日。11年目を迎える今年、出荷台数は1億台を突破する見込みだ。特にGBカラーの売れ行きは世界中で絶好調。『ポケモン金・銀』と合わせて購入する人も多く、品切れ店が続出していた。毎月150万台も生産されているそうだが、好調な販売に追いつかないのが現状だ。この勢いだと早ければ今年の5月頃には1億台に達するだろう。

8月ゲームボーイアドバンス発売

任天堂の山内社長がよく言う「ゲームの質的転換」の要素の1つに、家庭内にある固定式ゲーム機から携帯式ゲーム機へのニーズの変化がある。GBの成功はその成果の一例だが、携帯電話とGBとの接続アダプターやゲームボーイアドバンス(以下GBA)の登場でさらなる質的転換が加速すると予想される。またGBAは32ビット(PSなどと同等)のCPUを搭載し、通信以外の部分でも非常に高性能なゲーム機といえる。従来のGBソフトがプレイできるのは当然として、FCやSFCのソフトも移植されることになるだろう。GBAと携帯電話を使って、FCやSFCの名作をカートリッジに取り込むといったことができる日はそう遠くはないだろう。

◆『ペイントスタジオ』で書いたGBAの予想図。だいたいこんなかたちかな?(もっちー画)

2000年のクリスマスプレゼントは「ドルフィン」?

昨年のE3に合わせて発表された任天堂の次世代機「ドルフィン(仮)」。2000年末発売予定だが、新しい情報はその後ほとんど入ってこないのが現状だ。しかし、8月のスペースワールド(幕張メッセで8月25～27日開催予定)でお目見えの予定なので、その頃には詳細がはっきりしているはずだ。最大のライバルと見られている、3月4日発売予定のソニーのPS2が市場を独占してしまうのでは? という予想もあるが、「ドルフィン」はPS2を上回る高性能かつ低価格での販売という戦略をとるハズ。PS2をけん制する意味もこめて、早ければ3月頃になんらかのアクションが起される可能性は否定できないぞ。

◆松下との提携発表いらい新しい動きのない「ドルフィン」。そろそろ新しい情報が欲しいぞ

●はみだしNEWS●『ポケモン金・銀』は最終的に800万本程度の売り上げを予定。日本国内の小学生の数は800万人強とのことなので、いかにすごい売り上げかわかるよね。

新製品

人気のN64ソフト『カスタムロボ』がかっこいいプラモデルで登場するぞ!!

昨年12月に発売されたばかりの人気のN64ソフト『カスタムロボ』に登場する、かっこいいロボットがプラモデルとして発売されるぞ。今回紹介するのはゲームで最初に手に入れるカスタムロボの「レイ」と「フレア」の2体だ。ポリキャップじゃなく、ボールジョイントなので組み立ても簡単だし、右腕・左腕・背中・足に装備している武器は他のキャラクターと交換することも可能だぞ。価格はそれぞれ500円で1月発売予定なので、もうお店に並んでるかもね。

◆まぶしいフルカラークリア仕様で、かなりカッコイイできできばえだぞ。ソフト同様こちらの方も人気がでそうだね©1999NOISE(Marigal)

新製品

モリガングから「ゲームボーイカラー専用 ピカチュウきんちゃく」が発売

ピカチュウとモンスターボール柄をあしらった、かわいいきんちゃく型ポーチがモリガングから発売されたぞ。GBカラーはもちろん、インナーポーチには電池やカートリッジもすっきりと収納できるのだ。定価は1000円で発売中!!

◆高級感ある厚手のちりめん素材でできているぞ。陶器製モンスターボールもかわいいね

任天堂新社屋完成への道のり vol3

2000年秋への完成にむけて順調に工事がすすむ任天堂の新社屋。先月と大きくちがうのは1・2階の外壁部分。白い外壁が印象的だったぞ。場所は近鉄十条駅と上鳥羽口駅、京都地下鉄十条駅のちょうど間くらい。現在の任天堂の本社からは西に約1キロといったあたりだ。今月号では新社屋と、近くのお店の写真も合わせて紹介するぞ。

◆新社屋の近くにあった和食割烹のお店。引越し後は宮本さんもこのお店に行くのかな?

◆白い外観がきれいな1・2階部分。次回はどこまで外観が完成しているか楽しみだね

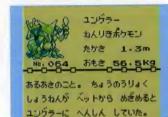
◆新社屋近くのローソン。ここのローソンが一番任天堂情報が早かったりして

毎月新聞特派員のコーナー

今月は沖縄県の上原研太さんから送られてきたハガキを紹介しよう。新聞の切り抜きなんだけど、沖縄で「ナビィの恋」というミュージカル映画が上映されているそうだ。『ゼルダの伝説』に登場する「ナビィ」とはちょっと(だいぶん?)ちがうみたいだけど、上原君は実際に映画を観たのかな? かなり評判の高い映画なので、友達と一緒に観にいってみたらどうかな?

◆東京での上映の際には小渕首相もこの映画を観にきていたそうだ。www.d2.dion.ne.jp/~shirous/に公式サイトがあるぞ

超能力で有名なユリ・ゲラー氏が任天堂を相手どって訴訟を起す?

かつてスプーン曲げなどで「超能力ブーム」を巻き起こしたユリ・ゲラー氏(英国在住)は1999年12月29日、世界中で大人気の『ポケットモンスター』の中で、自分のイメージを無断で使用されたとして、任天堂を相手取って日本や米国で総額6000万ポンド(日本円で約100億円)の損害賠償請求を起すことを明らかにした。

◆年末番組で久々にユリ・ゲラー氏を見た人は多いかもね。ところで子供たちは彼を知っているのだろうか?

創刊準備号から99年5月号まで32冊の64ドリームがネットオークションに登場

インターネット上でオークションがいろいろと開催されている事は知っているかな? ここではいろんなものが売買されているのだけど、なんと64ドリームの創刊準備号から99年5月号までの32冊が売りに出されていたのだ。最初はなかなか値がつかず、編集部としてもヤキモキしたのだが最終的には4300円で落札した人がいたようでホッと一安心。ちなみに創刊準備号は編集部にも在庫がない貴重品だぞ。

◆ヤフーのオークションのアドレスは、auction.yahoo.co.jp/。編集部でもこのサイトでグッズを購入している人が多いのだ

クリスマスプレゼントや年賀状ありがとうございました

クリスマスプレゼントやお歳暮、年賀状を編集部に送ってくださった皆様、本当にありがとうございます。会社で年を越し、正月も家に帰らず仕事を続けたスタッフもおり、皆様からお送りいただいたお便りやプレゼントに勇気ずけられ、涙がでるほど感謝しております。2000年もこうしたお便りがたくさんいただけるように、読者の皆様といっしょにひたすらおもしろい本作りをめざしていきます。今年も64ドリームをよろしくお願いいたします。

●はみだしNEWS● 実はヤフーのオークションには64ドリーム特製の「ポケスタテレカ」(4100円で落札された)や特製シールも登場していたのだ。本当になんでも売れるんだね。

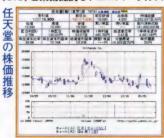
ニュース 大魔神佐々木がマリナーズ入団決定 任天堂山内溥社長とともに記者会見

すでにテレビや新聞で報道されているから、知っている人も多いと思うけど、99年12月18日、元横浜ベイスターズ佐々木投手のアメリカ大リーグシアトルマリナーズへの入団が正式に発表された。記者会見は京都市内のホテルで行われ、会場には山内社長も同席。山内社長はマリナーズの60パーセントの株式を所有する筆頭オーナーなのだ。92年の就任いらい、山内氏はこれまで球団経営に口出ししなかったそうだが、大魔神・佐々木投手に関しては、「佐々木投手を入団させたい」と球団にお願いしたそうだ。一部では『ポケモン』の新キャラクターとして「ダイマジン」が登場するのでは？ というウワサもあり、これからの佐々木投手の活躍が楽しみだ。

◆「大リーグのピカチュウになってもらいたい」と語った山内社長とにっこりの佐々木投手

ニュース 99年12月17日、東京証券取引所にてコナミの株価が任天堂の株価を抜く!!

99年12月17日コナミの株価が終値で17550円をつけ、業界最大手の任天堂の株価を超えた。コナミは前日の16日に、アメリカの映画会社ユニバーサルスタジオのゲーム制作子会社、ユニバーサルインタラクティブスタジオ(UIS)と業務提携し、ユニバーサルスタジオが制作した「ジュラシックパーク3」などの映画の使用権に基づき、ゲームソフトの開発や販売を行なうと発表。これが好感され、値を上げたようだ。しかし年明けの株価下落により現在(2000年1月12日終値)では任天堂の株価のほうが上回っている。

任天堂の株価推移

コナミの株価推移

◆株価チェックはいろんな発表やニュース、為替、経済状況、思惑などで刻々と変化するのだ。画面はヤフーの株価検索のもの。quote.yahoo.co.jp/

ニュース 12月18日の読売新聞紙上に掲載された「ポケモンワールド」構想はどうなるの？

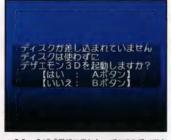
本誌でも以前この話題を取り上げたことがあるが、99年12月18日の読売新聞が、任天堂山内社長が『ポケットモンスター』のテーマパーク「ポケモンワールド」を京都市内に建設する構想を明らかにしたと報じている。すでに京都市に用地のあっせんを依頼しており、用地取得後、1年程度で完成を予定しているという。また、テーマパークの規模は「東京ドーム」程度の広さを想定しており、コンピュータ映像を駆使し、森の中で「ピカチュウ」をはじめとするポケモンを探し出して、「ゲット」するポケモンの世界を体感できるようなものになると見られるともしている。たしかに「ポケモンワールド(または任天堂ワールドやマリオワールド)」といったテーマパークを望む声は以前から多く、もし完成すれば世界中から注目されることは間違いない。しかし、現実問題として、今の京都市内にこうしたテーマパークにふさわしい場所や環境を見つけるのは難しそうだ。また、様々な関係者にこの件を確認したところ、「あくまでもテーマパーク構想はあってもいいという状況でしかない」ということのようだ。残念だけどすぐには実現しそうにないので、あまり期待しすぎない方がよさそうだ。

ニュース ランドネットDD会員第一次募集延長 好評につき締切りは2000年3月末日!!

当初2000年1月11日で締切られる予定だったランドネットDD会員第一次募集は、好評につき2000年3月末日まで延長されることになったぞ。ただ、ローソン「Loppi」での入会申込み受付けは予定通り1月11日で終了しているので、注意が必要だ。ランドネットDDホームページでの申込みや、ランドネットDD資料請求ダイヤル(24時間、音声対応)での資料請求、また、トイザらスやわんぱくこぞうなどでは、店舗での一括払いや商品引き渡しを行っているお店もあるので、近くのお店で確認してみよう。3月末日以降の予定はいまのところ未定なので、迷っている人は急いだ方がいいかもね。

ランドネットDD公式ホームページ：www.randnetdd.co.jp
ランドネットDD資料請求ダイヤル：東京　03-5972-6065
大阪　06-6306-9235

トピックス 64DDを装備してカセットをさすと謎のメッセージ？が登場するという話

64ドリームの読者で64DDを申込んだ人はたくさんいると思うけど、64DDを装備した状態で、特定のカセットでプレイを始めると、写真のような謎のメッセージが登場する場合があることが判明したぞ。実はこれ、ソフトが64DDに対応するように作られていたことを示す証拠なのだ。このメッセージが登場すると64DDで発売する可能性があるかもしれないね。

◆そういえば『デザエモン』って64DDでソフトの発売が予定されているよね。たしかに64DD向きのソフトだよね

面白ホームページ アメリカ任天堂のホームページ内にある『banjo-tooie』の最新画面を紹介!!

日本でもファンが多いレア社開発の『バンジョーとカズーイの大冒険』その第2弾として開発されているのが『banjo-tooie（日本名タイトルは仮称でバンジョーツ～ギ）』だ。アメリカ任天堂のホームページに最新画面が紹介されているぞ。日本での発売時期などはまだ未定だが、前作の続きをプレイしたいって人は多いよね。新しい情報が入りしだい、どんどん紹介していくぞ。

◆前作の雰囲気はそのままに、大幅にパワーアップしていそうだ

◆今回はマンボジャンボがプレイ可能なキャラとして使えるのだ

●はみだしNEWS● チュンソフトが開発中のN64版『風来のシレン』はスーファミ版に引き続き、すぎやまこういちさんが音楽を担当することになったそうだ。あのレベルアップの時の音楽が印象的だよね。

サバイバルホラーゲームの決定版『バイオハザード2』とプロレスの決定版『バーチャルプロレス2』が今月のおすすめ

バイオハザード2

『バイオハザード』シリーズ2作目のN64版。ゲーム開始時、「VIOLENCE」や「BLOOD COLOR」により、暴力的な表現が変更できるようになっている。キャラクターは2名用意されており、どちらからでもゲームを始められるようになっているが、クリアしたデータを使用して、もう片方のキャラクターでプレイすることにより、「裏プレイ」が可能になるといった行動が相互に影響を及ぼすシステムが採られている。また、隠しシナリオをはじめ、「コスチューム」や「無限ガトリングガン」などの隠し要素もあり、再挑戦意欲を高めている。CGムービーが豊富に用意されているうえに、BGMやSEによる演出効果も高いなど、ホラーを題材にした独得の世界観がビジュアル、サウンド両面で良く表現されており、お薦めできる内容となっている。

⬆N64では無理だといわれていた長時間ムービーも収録。N64の実力と能力の高さを改めて認識することになったソフトといえよう

バーチャル プロレス2～王道継承

「全日本プロレス」所属のプロレスラー21名のほかに、総勢約100名のレスラーが登場するプロレスゲーム。レスラーの動きは滑らかで、また、使用できる技の種類が多く、アクションパターンも多彩である。ゲームモードでは、実際の「全日本プロレス」の興行スケジュールに合わせて進行する「王道継承」モードをはじめ、「エキシビジョン」「トーナメント」など計6種類があり、試合形式も「シングル戦」「タッグ戦」のほか計5種類とバラエティに富んでいる。そのうえ、「エディット」モードではオリジナルのレスラーが作成可能であり、その設定項目は多岐にわたっているため、作成の自由度が高いなど、全体的にボリュームのある内容となっており、プロレスファンにはお薦めできる作品である。

⬆海外でも評価が非常に高いこのシリーズ。レスラーの動きもリアルだし、豊富に用意された技の切れ味もバツグン

ちびちびリンクの大冒険

K-1 RISING2000におけるルール改正はいかがなものか?

マンガ/三浦ゆうま

●はみだしNEWS● 今月のおすすめソフトになっている『バイオ2』はPS版の移植だが、ついにN64オリジナルの『バイオ』の登場が明らかになった。くわしくは10ページを見てね。

第2回CESAアマチュアゲーム大賞でみんなからの作品を募集中!!

「めざせ! 未来のクリエーター」ということで、今年も「第2回CESAアマチュアゲーム大賞」が開催されるぞ。この賞に入賞できればプロのゲームクリエーターや、ゲーム雑誌編集者、ゲーム業界の関係者に自分をアピールする絶好のチャンスになるぞ。個人でもグループでも応募可能なので、我こそはと思う腕に自信のある人はどんどん応募してみよう。締切りは2000年2月29日(火)必着なので、現在制作中の人は急げ!! ちなみに発表は2000年4月1日(土)の予定だぞ。

⬅応募要項はCESAのホームページも参考にしてね www.cesa.or.jp/cesa/jpn.html

応募先・問合せ先

〒105-0003 東京都港区西新橋1-22-10
西新橋アネックス3F
東京ゲームショウイベント事務局
「CESAアマチュアゲーム大賞」係
TEL:03-3591-1421・FAX:03-3591-1422
E-mail:info@cesa.or.jp

応募要項

応募締切:2000年2月29日(火)必着

応募資格:オリジナルゲームを制作している個人またはグループ

＊プロの方は応募できません

対象作品:オリジナルで市販されていない作品(複数応募可)

応募方法:応募用紙(CESAのホームページからダウンロード可能)に必要事項を記入して(1)企画書 (2)作品2セット(CD-R、MO、FD等の記録メディア) (3)作品を収めたVHSテープ(5～10分程度のもの、必須ではないが可能な限り提出のこと)を添付し左記の応募先に送付する

選考および発表

審査員 プロのゲームクリエーター、ゲーム雑誌編集長、CESA事務局

＊なお応募作品の中から審査員により、ノミネート作品(10作品)を選考し、さらにノミネート作品の中から優秀作品を決定します

各賞 大賞 1作品/優秀賞 2作品/審査員特別賞 2作品/ノミネート 上記作品を含めて10作品/参加賞 全作品

＊各賞受賞作品には表彰盾ならびに副賞が進呈される

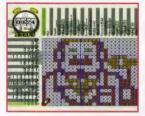
発表・表彰 日時 2000年4月1日(土) AM10:30～

場所: 東京ゲームショウ2000春メインステージ(幕張メッセ)

SFC&GB情報局

期待作が続々登場し、今年もゲームボーイソフトから目が離せない!

ボリューム倍増240問!

今までの『ピクロスNP』シリーズは、どれも120問収録だった。でも今回の『Vol.6』は、毎度おなじみのモードに加えて、過去の名作120問も追加され、全部で240問とボリュームが倍増しているぞ!

『マリオ』シリーズのキャラが登場!

今回の「キャラクターモード」はマリオシリーズの問題で、マリオやクッパといった名優たちが登場するぞ。また、この『Vol.6』は「特集モード」のプレゼントも豪華になっていて、ゲームボーイカラーが抽選で30人に当たるのだ。

➡もうすぐクリアだ。マリオのイラストが浮かび上がってくるぞ

➡ホントに大幅リニューアルされ、ファンとしては嬉しい限り

➡超難問揃いの「エクストラモード」これを全問クリアすると？

➡特集問題を解いて、共通するキーワードを連想して応募しよう

➡対戦もリニューアルされ、カンを頼りにした新モードもある

GBカラー専用

ポップンミュージック(仮)

ジャンル SLG

コナミ 3月30日発売予定 価格:4500円(予価)

20曲以上も収録されて登場!

業務用などで大人気の『ポップンミュージック』がGBカラーに登場だ! 『1st,2nd,3rd』からチョイスされた人気曲に、オリジナル曲を加えた全20曲以上も収録されているので、タップリと楽しめるぞ。通信ケーブルを接続すれば、友達との対戦プレイもできるし、さらに、隠し曲やGBC版のオリジナルモードも用意されているらしいぞ!

誰もがすぐに楽しめるカンタン操作

このGBC版の標準設定である、5ラインのスタイルでは、十字キーの左上右とABボタンの5つのボタンを使うのだ(設定変更も可能)。音符のような丸いマークが上から下へと流れてくるので、フレームの下にある赤いラインに重なった瞬間に、対応しているボタンを押していこう。曲が終わったときに、画面の下にあるゲージが「GOOD」に達していればクリアとなるぞ。ゲームモードは、チュートリアル+1曲の「BEGINNER」、4ステージをクリアする「NORMAL」、お邪魔が入った全5ステージをクリアする「EXITE」、満タンでスタートしたゲージがなくなったらゲームオーバーの「SURVIVAL」などがある。

➡曲の選択画面。ゲームモードによって選べる曲は異なるのだ。難易度もさまざま

➡曲にはそれぞれタイトル画面も用意されている。難易度も表示されているぞ

➡上から流れてくる音符が、赤いラインに重なった瞬間に、対応しているボタンを押そう

➡これがモード選択画面。他にもこのGBC版だけのモードも隠されているらしいぞ

➡「お邪魔」アリのモードでは、画面中に邪魔なグラフィックが重なって音符が見にくくなる

➡ボタンを押したタイミングがバッチリだったらGREAT、ちょっとズレたらGOODとなるぞ

➡オプションモードで、ボタン設定やライン数が変更できる。標準設定が遊びやすそうだ

➡これも「お邪魔」の1つ。ラインが消えるので、違うボタンを押してしまいやすい

ビーダコップが時空を越えて大活躍！

このゲームはアニメでおなじみ『Bビーダマン爆外伝V』を元にしたバトルRPG。おなじみのビーダコップたちと主人公「助手ボン」が「クリスモンド」を探すため、時間と空間を飛び越えて大活躍するぞ！

◆ここから「ビードルフィン」でいろんな時代にタイムワープするのだっ！

◆こいつこそが、悪の親玉の「宇宙海賊デビルベーダー」なのだ！

◆ここはビーダコップ基地。下の人は自称天才のグレイボン博士

バトルはこんなかんじ

敵に出会ったら、さっそくビーダアーマーでバトル開始だ！各パイロットにはそれぞれ特性があるので、敵との相性を考えて一番有利なビーダアーマーを選び、そいつでバトルを挑もう！

◆ライン移動やピンポイント攻撃&防御する場所などを選択してやろう

◆おっと！敵にでくわしてしまった！ここから戦闘が始まるワケなのだ！

◆しまったぁ！ピンポイント防御に成功してればダメージが減ったのになぁ…

リモコン使ってアイテム出して

GBカラーの赤外線通信機能を使って、アイテムを手に入れることができるぞ。まず、ウチにあるテレビやビデオのリモコンを用意し、GBに赤外線信号を送ってやろう。うまくすれば新しいアイテムが…。

◆この画面でリモコンの赤外線信号を送ってやるのだ

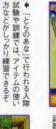
GBカラー専用　メタモード

ジャンル RPG

コーエー　2月発売予定　価格：3980円

キャラクター育成が楽しいRPG

「メタモード」とは、イタズラ好きなモンスターから身を守るため、様々な姿に変身する道具のこと。でも、メタモードは努力した人にしか使えないのだ。そこで世界の平和を守るために結成されたのが「クールス」。メタモードのスペシャリストの集まりで、誰もが入隊を夢見ている。主人公も、まずこのクールス入隊を目指すのだ。

どんどん変身して、使える技を増やそう！

「メタモード」を使って変身できる姿は、男女合わせて約90種類もある。最初は「パンピー（一般人）」という、ちょっと情けない姿。でも、街の外にいるモンスターを倒して経験を積み、街の「ショクアン」に行けば、「けんし」や「ナイト」などの新しい姿にパワーアップできるぞ。その姿でしか習得できない技もあるし、一度覚えた技は別の姿に変身しても忘れないから、主人公を鍛え上げて、どんどん新しい姿に変身してみよう。ちなみに技の種類は500種類以上もあるのだ。さらに、このゲームはリアルタイム通信機能が搭載されているので、通信ケーブルをつなげば友達と一緒に冒険できるぞ。

◆ゲームスタート時に、主人公キャラを男女どちらにするか選ぼう。能力が少し異なるぞ

◆「とらのあな」で行われる入隊試験や訓練では、アイテムの使い方などがしっかり練習できるぞ

◆「パンピー」から「けんし」に変身。他にもユニークな姿が盛りだくさんだ

◆モンスターを倒していくとポイントがもらえる。このポイントを使って新しい技を習得できる

◆クールスの入隊テストを受けることになる。クールスの「とらのあな」に入って訓練を受けよう

◆支部長との戦いに勝てば、晴れて「クールス」の一員になれる。ここからがゲームのスタートだ

◆モンスターとの戦いはアクションだ。自分のHPに注意しつつ、武器や魔法で攻撃しよう

◆ダンジョン内。トランシーバを手に入れれば友達と一緒に冒険できるらしいぞ

期待のサッカーゲーム！

誰もがすぐに楽しめる、お手軽ながらも本格的なサッカーゲームの登場だ。GBカラー専用なので、選手の動きやモーションがリアルになり、よりいっそう白熱した試合が繰り広げられるぞ。パスはAボタン、シュートはBボタンというカンタン操作で、ヘディングシュートなどのモーションが状況に応じて自動的に選択されるんだ。

◆収録モードはこんなにタップリ。もちろん通信ケーブルを使った対戦プレイも楽しめるぞ

◆画面の下にはレーダーがあるので、フィールド画面に表示されていない選手の位置も、バッチリ確認できるのだ

◆クッキリ見やすい試合画面。ちなみに登場選手数は、全48カ国・総計960名とタップリだ！

◆手に汗握るPK戦。通常の試合だけでなく、このPK戦だけの通信対戦も可能だぞ

GBカラー専用 TRIC BOARDER GP ジャンル SPT
アテナ　3月17日発売予定　価格：3800円

お手軽スノボゲーム！

十字キーとAボタンの組み合わせで、簡単にトリックが出せるスノーボードゲームだ。コース中の障害物や他のボーダーを上手に避けて、ジャンピングポイントでトリックを決めつつ、より早くゴール到達を目指そう。能力が異なるキャラクターが8人、コースは9つ用意されているので、長く楽しめそうだ。通信対戦モードも用意されているぞ。

◆登場キャラは8人。バランス型・スピード型・攻撃型・ジャンプ型の4タイプに大別される

◆CPUキャラとのぶつかり合いも可能。上手くいけば転倒させられるが、下手すると自分が倒れる

◆ジャンピングポイントはトリックを決めるチャンスだ。全部で6種類のトリックがあるぞ

◆華麗なトリックを決めると、このようなグラフィックが表示されて気分爽快だ

全365題収録の詰将棋ソフト

1手詰から15手詰の問題が365問収録されていて、ルールを覚えたての初心者から上級者まで幅広く楽しめる。詰将棋だけに徹したシンプルな内容ながら、プレイヤーが指した手に対して、CPUがすぐに反応するので、快適にチャレンジできる。全365題の中から、好きな問題を選べるため、通勤通学のお供にも、うってつけの内容だ。

◆最初の方の問題は1手詰め。制限時間があるものの、まだまだカンタンに解ける

◆手を進めるとすぐにコンピュータが反応してくれるので、全くストレスなく楽しめる

◆最終365問目は15手詰めの問題。反則となる「打ち歩詰め」には注意したほうが良さそう

◆上達するには、桂馬の使い方が重要なポイントとなる。この問題も桂馬がカギを握っている

GB＆GBカラー かわいいハムスター ジャンル SLG
エム・ティー・オー　1月26日発売予定　価格：3980円

仕草や動きが魅力的！

ハムスターを預かる事になった主人公が、エサやお掃除などのお世話をしながら、最終日までにハムスターと仲良くなるのを目指す育成ゲームだ。仲良くなれば、ハムスターの仕草やエサの種類が増えていくぞ。仲が良い状態で最終日を迎えると、また新たなハムスターを預かれるシステムだから、いつも愛情を込めてお世話しよう。

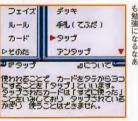
◆最初はゴールデンハムスターだけど、ゲームを進めるとジャンガリアン・ロボロフスキーも登場

◆お世話するには「おせわポイント」が必要になる。これがなくなると1日が終わるのだ

◆日本ハムスター愛好者協会が製作協力しているので、グラフィックや仕草がとってもリアル

◆ケージの外でも遊べるほか、通信ケーブルを使えば、友達のハムスターの家に遊びに行けるぞ

今度はカードでロボトルだ！

もうすっかりおなじみとなった「メダロット」シリーズ。こんどはカードゲームの登場だ。『メダロット2』の舞台となったおみくじ町では「メダロット・カードゲーム」でのロボトル（対戦）が大流行！　この「カードロボトル」を覚えることを決心した主人公が「メダロット」シリーズでおなじみのキャラと対戦しながらカードロボトルを覚え、大会で優勝することを目指す、というのがゲームの内容。さてさて、キミは優勝することができるのかな？

◆「2」で遊んだ人にはおなじみのおみくじ町。ここはメダロット研究所のあたりだね

◆こちらも同じく「おみくじ町」のマップ。こちらはというと、メダロット社のまわりですな

◆おなじみのキャラクターも登場するぞ。この人は『1』の主人公ヒカルなわけだ

◆こちらもやっぱりおなじみのキャラ。『2』の主人公イッキですな

◆難しい用語は用語辞典で調べてみよう。うーん、なんだかとっても勉強になるなあ

◆マップの中にもカードロボトルのやりかたや攻略についてのヒントがかくされているぞ

カードでどうやって戦うの？

カードゲームで遊んだ事がない、という人もご安心！　このゲームには親切なチュートリアル（解説）モードがついていて、ルールがわかりやすく覚えられるようになっているんだ。

◆こんなかわいいおねーちゃんが教えてくれるなんて最高じゃ～。むはははは

◆というわけで、実際にカードロボトルのやりかたを教えてもらっているところなのだ

◆おねーさんによると、カードを横にすることを「タップ」というそうです。おぼえましたか？

メダルやパーツはカードで再現

メダロットシリーズのお楽しみ、メダルやパーツを集めて組み合わせる、という要素も忘れちゃいないぞ。多くのメダルやパーツがカード化されていて、その特殊能力もしっかり再現されてるんだ。

◆エネルギーが余分にもらえるカード「カブト」。これはメダルですな

◆ミサイル。某カードゲームで言うところの「トランプル」に似た効果がある

◆エネルギーを余分に消費すれば威力にプラスできるのだ。けっこうお得な能力かも

◆どうやら、このパーツにはとくに特殊効果はないらしい。うーん、ちょっと残念！

◆同じ属性のパーツにしか効果がないらしいのだが、上手く使えば…

メダロッターカードでコンボを決めろ！

カードロボトルをさらに奥深くしてくれるのが必殺「メダロッターカード」だ。このカードには「HP回復」や「2回攻撃」、そしてカードのデッキ自体に影響を与えるものまでさまざまな効果がある。ちなみに、出したメダロッターカードの効果はすべて積み重ねることができてしまう（これを「コンボ」という）。だから、カードの組み合わせによっていろんな技が作れるんだ。どんな技ができるかな？

◆なんだかちょっと暑苦しげな「体育の先生」。ほかの先生もいるらしい

◆てなわけで、おなじみのキャラもメダロッターカード化されてます。どんなコンボをつくる？

カード集めてロボトル開始！

で、こんなカードを組み合わせ、デッキを作って戦うんだけど、カードを集めるにあたって一言！　このゲームは「カブト」と「クワガタ」２つのバージョンが出るんだけど、バージョンによってカードの出現率や、どちらかにしか出ないカードもあるぞ！

第3回 全国の64DDファンに毎月最新情報をお届け!!

64DD通信

ロクヨンディーディー

Randnet

64DDでの通信画面が徐々に明らかになってきたぞ

64DDネットでGO!!

ランドネットのメイン画面はこんな感じ

64DDを使ったネットワークサービスが、いよいよ2月からスタートだ。ネットワークサービスを楽しみに64DDを申込んだっていう人もたくさんいるはずだから、今月号ではネットワーク関係の画面をドドンと紹介するぞ。ネットワークサービスを受けるのに必要な「ランドネットディスク」がもうすぐ届くはずなので、楽しみだね。

↑これが新しくなったランドネットのメイン画面。ここから自分が好きなところにいろいろと進んでいくわけだ。1月号で紹介した画面と比べると、グッとスッキリして使いやすそうな感じだね

メールの送受信画面もスッキリ

メール受信

↑どうやらメールが届いているみたいだぞ。早速読んでみよう

↑遊びのお誘いがメールで届いたようだ。電話より簡単かもね

メール送信

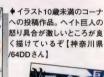
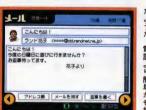
↑メールの返事はメールでお返しするほうがいいかもね

↑3DスティックとA・B・Cボタンをうまく使って入力しよう

64DDイラストの殿堂

年末年始の郵便事情の関係か、はたまた2000年問題のためか、単に人気がないからなのか、イラストがあんまり届かない。ケイ少佐ヘルプ！ということで今月は親衛隊の常連さんが登場!!

↑優しさがハガキ全面に満ち溢れている感じのラブ巨人。イラストの様にたくさんハートを集められたかな【大阪府／藤原克人さん】

↑怒りの表情のヘイト巨人。まさに破壊の帝王って感じだね。左手に持っているN64と64DDは破壊しないでね【静岡県/K@ZUさん】

↑イラスト10歳未満のコーナーへの投稿作品。ヘイト巨人の怒り具合が激しいところが良く描けているぞ【神奈川県/64DDさん】

ランドネットDDならではのユニークなコンテンツに期待!!

ランドネットDDのネットワークサービスの魅力は、ここでしか受けられないサービスがいろいろと用意されていることだ。絵はがきサービスでは好きな絵はがきを（将来は『マリオアーティスト』で作ったイラストも）選んで友達に送ることができる。それに、競馬ファン期待のダービーパラダイスでは、単に情報を受け取るだけじゃなくて、ゲームに参加したりと、いろんな楽しみ方ができるのだ。

絵はがきサービス

ダービーパラダイス

回答者 ランドネットDD広報
塚本 裕丈さん

今月で3回目をむかえる64DDの質問箱。質問の受け答えもすっかりなれた感じで対応していただいた。でも、お忙しいのは相変わらずのようで、原稿確認の返事が返ってきたのはやはり深夜でした。

Q1 『ゼルダの伝説64DD』が予定に入ってませんが、どうなったんですか?

A ちゃんと発売する予定です。

ご心配をおけかして申し訳ありません。『ゼルダの伝説64DD(仮)』は発売する予定なので安心してください。ですが、まだ発売時期や価格は未定ですし、内容的なことも詳しく申し上げることができないんです。『ゼルダの伝説』は非常に人気の高いシリーズですし、中途半端なかたちでは発表できないので、詳細が決まりしだいお伝えする予定でいますので、もう少しお待ちください。

◆64版の最新作は『ゼルダの伝説ムジュラの仮面』に決定。64DD版のタイトルは何かな?
※画面は64版『ゼルダの伝説ムジュラの仮面』です

Q2 『デザエモンDD(仮)』はカセット版とどこがちがうのですか?

A 作品をがんがん保存できます。

カセット版に比べると保存できるデータ量が格段に増えますので、作った作品をがんがん保存できるようになります。「NINTENDO64マウス」も対応する予定なので、操作性もアップするはずです。

Q3 GETモールで商品を買うとポイントが貯まって何かもらえるというのはどうですか?

A それはいいですね。

GETモールで買い物をするとポイントがどんどん貯まっていくっていうのは、なかなかいいアイデアですね。現在はまだそういった企画は予定しておりませんが、今後検討するかもしれませんよ。ありがとうございます。質問だけでなく、こういうアイデアや要望も大歓迎なので、どんどんハガキを送って欲しいですね。

Q4 『巨人のドシン1』がカセットでも発売されるという噂は本当ですか?

A 現在のところ、その予定はありません。

ネットなどの書き込みでそのような噂があったようですが、現在のところそのような予定はありません。『巨人のドシン1』では、続編となる『巨人のドシン解放戦線・チビッコチッコ大集合(仮)』の発売も予定されていますし、興味のある人は64DDで『巨人のドシン1』を遊んで欲しいですね。絶対にはまることうけあいですよ。

◆64DDのもつ大容量書き込み機能や、時計機能なくしては絶対にありえない『巨人のドシン1』。もしカセット版が発売されるとしたら、それは本当の『巨人のドシン1』とはまったくちがうソフトになってしまうはずだ

Q5 64DDの正式名称は何ですか?

A ディスクドライブの意味です。

この質問はよくあるんですけど、NINTENDO64専用ディスクドライブ、64DD(ディーディー)というのが正式な名称です。

Q6 『ペイントスタジオ』で使える、ペンタブレットの発売予定はありますか?

A 現在開発の予定はありません。

残念ながら、今のところ開発の予定はないです。でもマウスでも充分描くきやすいと思いますので、試してみてください。

64DDやランドネットのサービスに関する質問、イラスト、ご意見などみなさんのおハガキを大募集いたします。楽しいおハガキをお待ちしています。

あてさき
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム 編集部
「64DD通信」係

64DD新作フラッシュ! FLASH!

今月からは大サービス 64DD全作品を紹介!

今回は『ペイントスタジオ』は届いたけど、使い方がわからな～い」とお嘆きのアナタのために、自称「編集部一の落書き男」もっちーによる使用レポートをお送りします。おまけに、「Dream Drunker」でおなじみの中植茂久センセの作品も大公開!

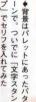
まずは中植先生から、ちょっと遅めの年賀状…

んじゃまぁ一発!ぶわぁ～っと描いてみっかぁ!

てなわけで私もっちーは、趣味丸出しで某ファミレスの店員風な女の子を描いてみたです。どうやって描いたか、順をおって写真を並べていくので参考にしてみてね、というか、なるといいんだけど…(弱気)。

←最初はツールを「えんぴつ(ほそい)」にして下書き、そのうえを「フェルトペン」でなぞってみた

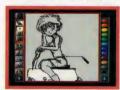
←「塗りつぶす」をつかってエリアごとにベタッと着色。いわゆる「アニメ塗り」ってやつですな

←背景はパレットにあったパターンで。ついでに「文字スタンプ」でセリフを入れてみた

で、いろいろ修正して完成したのが上の絵。まあ一部には「最初のほうがよかった」という意見もありますが、世の中そんなもんだぁね(笑)。

さらにもう1枚描いてみたぞ!

←やりかたはさっきと同じ。まずは「えんぴつ(ほそい)」で描いていくわけだ

←女の子のバイクがモトコンポなのも、もっちーの趣味。けっこう好きなんだよね、これ

特別サービス! これが中植先生の作品だ!

ど～もこのページ、もっちーの落書きがいくつも並んでて目が疲れたと思うので、最後に中植センセの「匠の技」を、まとめて鑑賞してもらいましょう。ではごゆっくりどーぞ!

タイトル	マリオアーティスト ペイントスタジオ	ジャンル	ETC
発売元	任天堂	プレイ人数	1～4人用
販売元	ランドネットDD	備考	GBパック対応
配布開始	発売中		専用マウス同梱

シムシティー64™

タイトル	シムシティー64
開発元	任天堂/HAL研究所
発売元	ランドネットDD
配布開始	2000年2月
価格	未定
ジャンル	シミュレーション
プレイ人数	1人用

シナリオモード大紹介「市長！なんとかしてください！」

さーて、今回のシムシティーは前回（12月号）のビギナーズモードに続いて、「シナリオモード」を紹介してしまおう。いろんな町にはびこるいろんな問題を、決められた期間にキミ（市長）の力で解決してしまおうという、ちょっと難しいモードだ。だけど、ゲームになれたらぜひ挑戦してみたいところだね。それでは、この「シナリオモード」がいったいどんな展開になるか、詳しく紹介するぞ。

市長！シナリオです！

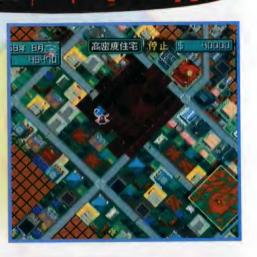
まずはどのシナリオを始めるのか選ぼう。最初に選べるシナリオは5つだけど、ゲームが進むにしたがって遊べるシナリオも増えていく…のかな？ とにかく、いろんな町といろんなトラブルが用意されてるぞ。

◆シナリオはとりあえずこんなかんじ。さて、どれにしようかな？

◆なんか、たいへんなシナリオを選んでしまったような気がする…

◆てなわけで、これがいわゆる「達成条件」となります、ハイ

市長！マップです！

というわけで、町のマップのほうは最初からある程度できている。だけど、もちろんこのまんまじゃ課題がクリアできなかったりするので、遠慮せずにバンバン造り替えることも必要になりそうだね。…って、このマップじゃ初めっから大火災が発生してるし（泣）。

市長！がんばって！

シナリオモードで大事なのは「何をなしとげれば成功なのか」をつねに頭において行動すること。もちろん、この町の場合はまず火事を消すことだ。でも、それだけじゃなく、復興計画も考えないとね。

◆これが今回の市長の使命なんだけど…きついなあ（泣）

市長！いかがです？

といったところで、いかがでしょうか？今回紹介した画面以外にも、いろんなトラブルを抱えた町がたくさんあるので、そこをなんとかキミの力で救ってあげてちょーだい！…おっと、最後にDr.ライトから一言。

◆ア、アニキっていったいなんなんですかい！

◆時には思い切った区画整理も必要なのだ

日本プロゴルフツアー64
JAPAN PRO-GOLF TOUR 64

タイトル	日本プロゴルフツアー64	配布開始	2000年春予定
発売元	未定	ジャンル	スポーツ（ゴルフ）
開発元	セタ	プレイ人数	1～4人用
価格	未定		

日本有数の実在のコースで、有名ツアープレーヤーと肩を並べてラウンドするという夢のようなゲームが登場するぞ。ゴルフの醍醐味と臨場感を存分に楽しんでみよう。

日本全国の実在コースを舞台に熱戦をくりひろげよう!!

多彩なモードでゲームが楽しめる!

ホールごとに2人で対戦する「マッチプレー」や、1～4人で18ホールプレイする「ストロークプレー」はもちろん、賞金王を目指すというRPG風の「賞金王モード」など、全部で5つのモードが用意されている。

◆各ホールごとに勝敗を決めるマッチプレー。人対人、人対コンピュータなど2人での対戦だ

◆実際の大会をシミュレーションした大会出場モード。予選2日、決勝2日の4日間で構成される

◆ナイスプレーには拍手や歓声が沸き起こる大会出場モード。大会の興奮がそのまま味わえるぞ

じっくり楽しめる賞金王モード

年間を通じていくつもの大会に参戦し、上位入賞によるシード権を獲得しつつ賞金王を目指すRPG風のモード。各大会は年間スケジュールに沿って試合を進行していくのだが、このモードでは単に試合に勝ち抜いていくだけでなく、キャラのコンディション管理も重要なポイントとなってくるのだ。また、Qトーナメントモードで合格すれば、オリジナルキャラを賞金王モードで使用できるようになるぞ。

◆賞金王モードでの大会は全部で10大会。連戦で体力が落ちてきたら休む事も必要だぞ

◆頑張ってプレイして、ハンデが0になるとQトーナメントを受ける権利がもらえるのだ

日本国内の有名コースでプレイ

このゲームで遊べるのは実際にプロのトーナメントが開催される日本国内の有名コースばかり。すべてのコースは等高線データや植林図などに基づき、実際の地形が忠実に再現されているのだ。バンカーやグリーンはもちろん、細かいアンジュレーション（地形のうねり）までもが精密に描かれているぞ。また、時刻に応じてかわる天候の変化も見事に表現されていて、臨場感あふれるプレイが可能だ。

◆ストロークプレー、マッチプレー、大会モードでは好きなコースを選択できるのだ

◆賞金王モードの大会スケジュール。いずれも日本有数の有名な大会ばかりだぞ

144人のツアープレーヤーに挑戦!!

大会出場や賞金王といったモードに参加すると、プレーヤーのライバルとして、実在の144人のプロのツアープレーヤーが登場する予定だ。このうち20人はポリゴンキャラとしてリアルに表現、プレーヤーキャラとしても実際に使用することができるのだ（それ以外のツアープレーヤーはトーナメントのみに登場するライバルキャラでプレーヤー使用不可）。ゴルフ好きにはうれしい要素がたっぷり盛り込まれているぞ。

◆人気、実力ともNO1のジャンボ尾崎。年齢を感じさせない迫力あるプレイは今年も健在だ

◆日本だけでなく、海外でのトーナメントも意識して戦い続ける丸山プロ。世界にはばたけ!!

64DDソフトカタログは、今月から64DD通信へお引越し。64DD新作フラッシュと合わせて64DDのソフトを紹介していくので、これからもよろしくね。

SLG ウォール街（仮）

開発／？ | 未定

本誌のインタビューにもたびたび登場した香山さんが自信ありげに語るこのソフト。株や為替などの金融商品とネットをうまく利用したシミュレーションゲーム（あくまでゲーム）。どんなユニークなシステムで登場するのか楽しみだ。

SLG 現代大戦略 Ultimate War

開発／セタ | 2000年春予定

ウォーシミュレーションゲームの傑作『大戦略』シリーズの最新作。SLGには付き物だったヘックスを無くし、自由度を高めたことや、「OTシステム」という新しい行動システムの導入など、よりリアルな戦略シミュレーションが楽しめる内容だ。

TAB 井出洋介の麻雀塾

開発／セタ | 未定

東大出身のプロ雀士として有名な井出洋介名人監修の麻雀ゲーム。君の相手となるのは麻雀好きの「村上家」の人々とその友人たち。君は、個性豊かに語り、考え、行動するユニークなキャラクター達に勝利することができるかな？

RAC F-ZERO X エクスパンション キット（仮）

開発／任天堂 | 2000年4月以降

1000キロを越える高速バトルに燃えた『F-ZERO X』が64DDに登場だ。今回はコースやマシンを自在に作ることができるのだ。さらに、64版にない新しいコースも用意されているぞ。あの興奮の白熱したバトルがオリジナルコースで復活だ。

ETC 巨人のドシン解放戦線 チビッコチッコ大集合（仮）

開発／ドシン解放戦線 | 2000年初夏

『巨人のドシン1』シリーズの第2弾。『巨人のドシン1』のディスクと交互に差し替えながら、捕らわれの身となってしまったドシンを救出するという内容のゲーム。2000年初夏に発売を予定しているので、もうすぐ新しい情報が入るかもね？

ETC サウンドメーカー（仮）

開発／未定 | 未定

小室哲也氏が制作に関わっているこのソフト。以前発表されていた任天堂開発の『マリオアーティストシリーズ』のソフトではないので念のため。詳細はいまのところまだ未定だが、小室氏が関わっているとなれば期待できるよね。

ETC DDシーケンサー（仮）

開発／未定 | 未定

ランドネットDDのホームページで名前だけが紹介されているなぞのソフト。シーケンサーとはシンセサイザー等で使われる自動反復演奏システムのこと。音楽作成用ソフトかと思われるのだが、いまのところ詳細は不明のままだ。

ETC マリオアーティスト タレントスタジオ

開発／任天堂 | 2000年2月

編集でも大人気のこのソフト。デジカメやポケットカメラでいろんな顔を取り込んで、自分勝手にキャラを作り込んでいく様子は、まさに正月の福笑い状態。なお『タレントスタジオ』にはマイクが同梱されることが新たに判明したぞ。

ETC マリオアーティスト ポリゴンスタジオ

開発／任天堂 | 2000年4月以降

クリエーター感覚で、いろんなパーツを自由に組み合わせて、自分だけのオリジナル3Dモデルがつくれるぞ。もちろん完成した作品は鑑賞するだけじゃなくて、自由に動かすこともできる。遊び心いっぱいの楽しいソフトなのだ。

ETC DT DD版（仮）

開発／ゲームスタジオ（マリーガルプロジェクト） | 未定

64DDとGBの両方で開発が進行している『DT』。ゲーム自体はGBで遊ぶカードゲームであり、モバイルノベルという側面も持つようだ。64DDを接続することでさらに楽しめる仕組みが用意されているらしく、GB版がより深く楽しめるのだ。

※画面はゲームスタジオのホームページのものです

これからも新作がドンドン登場予定の64DDソフト

2000年第1回目となる64DD通信はいかがでしたか？2月にはようやく「ランドネットディスク」を使った通信サービスも開始されそうだし、できるだけたくさんの人に遊んで欲しい『マリオアーティストシリーズタレントスタジオ』も届くはずだ。また、まだ正式には紹介できないけど、現在開発中のソフトもいろいろとあるので「ソフトの数が少ない」なんて言わずに、このページに新作ソフトが登場するのを楽しみにまっててね。それでは2000年も64DD通信をよろしくお願いします。

アロハ～！新年あけましておめでとう！って、もうすぐ節分だけど。まぁ、いいやね。さて、今回はついに2000年だっちゅーのってことで、特別ミレニアムスペシャルの６ページ大増版なのだ！みんなから届いたお題の「新年」を筆頭に、殿堂のコーナーも超大増版だ！じっくり楽しんでおくれ。

イラスト：記村隆鶴

今月のお題『新年』

【埼玉県／松本郁子さん】

◆「新年」といえば初日の出！ってことで、『がんばれゴエモン』じゃなくて「がんばれロクヨン」なのだ

【大阪府／はるさめまななさん】

◆「喪中なので年賀状が出せなかった」という、まななさん。64ドリーム誌上でみんなといっしょに2000年を祝いましょう！

【千葉県／沖野つかささん】

◆新年といえば着物！着物といえばまいこはん！っちゅーことで、エーフィとブラッキーをつれたまいこはんのイラストです

【愛知県／蒼月ひかるさん】

◆今年もガンガンイラストを描いてね。今月のイラストは『ゼル伝～ふしぎな木の実』だね

【静岡県／k@zu さん】

◆『ヨッシーアイランド』の名言、「またひとつ、しあわせになった」ってカンジの年になりそうだね

【千葉県／いが^{2}さん】

◆フォックスのイラストが得意ないが2さんのホームページは<http://www2.tokai.or.jp/iga2-a.a/>だぞ

【鹿児島県／瑞綺椎風さん】

◆一富士、二鷹、三なすび。めでたい初夢のイラストは今年発売予定の『シレン』だね。粋だねぇ

【千葉県／犬飼鈴助さん】

◆言わずと知れた『スマブラ』メンバーの新年会だけど、真ん中の金髪美女は!? そうです、仮面を脱いだ…

【奈良県／山村彩世理さん】

◆ポケモンたちのお正月。日本の伝統ハネツキをやってます。そういえば、ハネツキなんてやってないなぁ

【東京都／ベトナム定食通信さん】

◆「?」のジョゼット。ハッピーニューイヤーの意味が理解できてないのかもね。学習、学習です

【岐阜県／杉村かかしさん】

◆新年を迎えてペンネームを変えたんだね。旧名へのへのもへじさんだよ。わかるかな?

◎次回のお題は『怒り』。次々回のお題は『○○らしさ』。

【愛知県／サルメンカンジャさん】
◆雪とたわむれる「J2」のジョゼット。初めて見る雪で遊んでるってところかな？

【京都府／藤村ミカさん】
◆こちらは「ゲッターラブ!!」のあゆみちゃん。着物で初詣ってカンジかな。相手はだれだ？

【栃木県／紅季秋夜さん】
◆「スターフォックス」の面々。後ろの方に、フォックスのとうちゃんがいるね。あ、レオンが凧に…

【茨城県／上枝逸美さん】
◆「ぷよぷよ」シリーズでおなじみのドラコ。そういえばドラコってタツなのかなぁ!?

【埼玉県／まるきのこさん】
◆カービィとグーイの鏡餅。なんでも食べちゃうカービィだけに、おモチも食べちゃった？

【静岡県／MAYURIさん】
◆リンクとルト姫の初夢かな？うれしそうなルト姫と、うなされているリンク…

【滋賀県／山口美紗都さん】
◆「牧場物語2」のエリィちゃんと主人公。ペットの犬が、なにやらいい味をだしております

【神奈川県／李遠ときやさん】
◆タツ年ってことで「FE」の神竜族、チキとチェイニー。ちなみに手に持ってるのはカイリューだぞ

【愛知県／葉月りいふさん】
◆いつもはドレス姿のゼルダ姫も、今月は和服に挑戦だ。たまには着物を着るってのもおつだよね

【福島県／ぬるすぎさん】
◆しずかなお正月を迎えるリンク。こうゆう雰囲気もよく似合ってるよね。純和風でグッドです

【宮城県／菅田美紀さん】
◆ピンク色のコンビってことでピーチとカービィ。華やかなピンク色で、新年早々縁起がいいね

【東京都／×さん】
◆ルギアがお年玉を持ってきた!?なんだかうれしそうな表情がいいよね。お年玉袋もナイス！

【千葉県／ちかさん】
◆マリオブラザーズの2000年記念写真だね。いつまでたっても仲のいい兄弟なのでした

【千葉県／キハ82さん】
◆正月といえば書き初めだよね。そういえば、今月はイラストの描き初めなんだよね

【静岡県／おーしゃんぶるーさん】
◆「ありがとう、そしてこれからもよろしく！」というタイトルのイラストだそうです

【山形県／まめっちさん】
◆フォックスの書き初めは「続編発売」だって。本当になったらうれしいよね

イラストファンレター

◆咲羅さんのイラストもかっこいいし、丸男さんの４コマもいいよね
【岩手県／リンク激ラブ人間さん】

◆１月号のイラストのことだね。高坂さんのおかげで読者が増えたぞ！
【兵庫県／大園潤さん】

◆確かにそれはいいリクエストだね。楽しみだぞ
【栃木県／河上あゆむさん】

◆全員がルト姫を描いたら…。ゾーラ族だらけのの雑誌に！
【愛知県／EBISUMARU。さん】

◆やさしいカンジのイラストが好きなのかな？
【山梨県／林梨乃さん】

◆隊員の人たちの年齢が知りたいそうです。公開しちゃう!?
【北海道／ロンロン牛乳さん】

イラストの特大殿堂

◆ますますレベルアップしていくどせい男さんの切り絵の世界。今月は、1周年記念の「スマブラ」です

【大阪府／どせい男さん】

◆「ゼル伝～木の実」で、リンクとメイプルがアイテム争奪戦をしているところです。想像しながら描いてくれたぞ

【兵庫県／鷹沢あるなさん】

◆久しぶりに「絵の具」で描いてくれたとか。やわらかいカンジがでてるよね。イラストは、リンゴを持った魔女。「ゼル伝～木の実」のメイプルちゃんだぞ

【埼玉県／磐城沙織さん】

◆今年も「ゼル伝」命をつらぬくという決意のイラスト。こうなりゃとことん描きまくってもらいましょう！

【岡山県／まあめいどさん】

◆タイラントがシェリーを守っているみたいにも見えるよね。でも実際はそんな優しいヤツじゃない…。恐怖のバイオウェポンなのだ

【大阪府／姫松さん】

◆たまにはかっこいい系のポケモンを描いてみようってことで、お気に入りの2匹と、おまけのスイクンです。かっこいいよね

【東京都／きさらぎ浅葱さん】

◆「ゲッターラブ!!」のきいろちゃん。衣装は、女性誌の「CUTiE」を参考にしたんだって。なるほど

【広島県／キムモさん】

◆「オウガ64」から、ローディス冥煌騎士団のヴァプラ。他のキャラにはない独特の雰囲気が好きだとか

【宮城県／青賀さん】

◆ドラゴンの年ってことで「悪魔城ドラキュラ外伝」を描いてくれました。あいかわらず迫力のあるCGだね

【北海道／ペチョンさん】

◆おお、久しぶりに思い出したぞ「ぱずるだま」。一時はけっこうハマッてやりまくったもんです

【愛知県／サルムント雁さん】

◆初投稿のあるまじろさんは、お人形さんみたいなかわいいリンクを描いてくれました。これからもよろしく！

【長崎県／あるまじろさん】

◆「オウガ」シリーズ3作品の主人公たち。デスティン、デニム、そしてマグナス。真ん中のでかいのはオウガ？

【静岡県／柏木東さん】

◆いろっぽいポーラもなかなかだけど、みょうに爽やかさんなプーがよいです

【宮城県／草刈一郎さん】

◆「スマブラ」の対決イラスト。手前の2人もいいけど、奥にいるプリンの何も考えてなさそうな顔がいい感じ

【東京都／さかざき咲羅さん】

◆「ゼル伝」キャラがユニットを組んだところだって。あれ? リンクは…。お面をかぶってラッパを吹いてるぞ
【東京都／フォーレストクィーン・サリア】

◆ゴロン族のダルニアっていい味をだすキャラクターだよね。あの熱い踊りをもう一度見たい人も多いんだろうなぁ
【熊本県／ラ☆ジェンさん】

◆「FE」からナンナとオルエン。オルエン好き(!?)な高坂さんには熱烈なファンレターが届いてるぞ
【千葉県／高坂裕子さん】

◆なるへそなるへそ。「かつての勇者」ってコトね。あえてこの2人を描いたってのがにくいねぇ
【神奈川県／ひろこみのさん】

◆「ゼル伝ムジュラ」。イラストで演奏してるのは、全員リンク。バックダンサーはおなじみのピエール&ボヌールだぞ
【山形県／FALCONさん】

◆先月のお題宛だったけど、残念ながら間に合いませんでした。なので今月のスペシャルで掲載なのだ
【広島県／まいこさん】

◆「ポケモン金銀」より、ルギアとライバルのイラスト。背景の効果が、水っぽいカンジで、ルギアにぴったりだぞ
【茨城県／健壱郎さん】

◆はるさめまなさんのいとこだとか。大晦日に並んでイラストを描いてくれたそうです。楽しそうだなぁ
【岡山県／春雨綾矢さん】

◆イラストのパーティは、大森さんが「ポケモン」で実際に連れている組み合わせなんだとか
【岡山県／大森千沙都さん】

◆いつもと色の塗り方を変えてみたそうです。気になる人はバックナンバーと較べてみるとわかるかも
【岐阜県／描代子さん】

◆「オウガ64」の女指揮官センチュリオンと半人前の兵士ソルジャーだね
【栃木県／初志若葉さん】

イラスト10歳未満

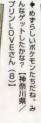
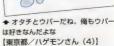
◆『星のカービィ64』もとっても楽しみだよね
【岡山県／星マークさん(9)】

◆ハネッコが原っぱでひなたぼっこしてるところだね
【東京都／サルモネラさん(9)】

◆「スマブラ」で戦っている最中のネスとピカチュウだね
【北海道／くらとさん(8)】

◆伝説のトリポケモンって強そうだよね。イラストも迫力だぞ
【兵庫県／和田俊介さん(9)】

◆ピカチュウにピチュウにトゲピーのイラスト。かわいいね
【京都府／たくとさん(4)】

◆ドンキーとディディーを描いてくれたのかな? おなじみコンビだね
【愛知県／世古昌也さん(5)】

◆プリンのコンサートだね。そのうち2匹とも寝ちゃうかもね
【大阪府／ポケモン命さん(9)】

◆オタチとウパーだね。俺もウパーは好きなんだよな
【東京都／ハゲモンさん(4)】

◆最終的にはとってもたくましいポケモンに成長するんだよね
【愛知県／ふたごのたくみさん(5)】

◆好きなポケモンを描いてくれたのかな? いちばん好きなのはどれ?
【広島県／玉田彩音さん(6)】

◆めずらしいポケモンたちだね。みんなゲットしたかな?
【神奈川県／プリンLOVEさん(8)】

◆「マリオパーティ」をプレイしているところだね
【東京都／西牧勇貴さん(8)】

イラストの高層雑居ビル

←「冷たいけど温かい」というイメージで描いてくれたイラスト。題して「クリスタルディメンション」です【福岡県／くらわざかずるさん】

←「ゼル伝」のこのCMはよかったなぁ。とくにスチャダラの歌がいいんだな、コレが【東京都／こきりの緑子さん】

←「スパロボ64」より「Zガンダム」の4人。すなわちクワトロ、カミーユ、ハマーン、シロッコなり【東京都／らいちゅさん】

←ペットは飼い主に似るという。飼い主がペットに似るともいう。この場合はどっちなんでしょうか？【静岡県／きりんさん】

←キュアンとリーフの親子コンビ。今はなきキュアンとのツーショットがいいよね【鳥取県／林崎かのんさん】

←「GB『王ドロボウジン』」がすっごく面白いのにイラストが少ない」ってことで描いてくれたぞ【東京都／こんにゃくPさん】

←「バイオ2」の女ゾンビ。あまりにも露出度が高すぎて、内蔵もはみでてしまったオチャメさんなのだ【山梨県／如月恵さん】

←マンガ部の部長をしているという乙名さん。「ムンクの叫び」ならぬ「リンクの叫び」を描いてくれました【埼玉県／乙名朱雀さん】

←先月号のしめ切りに間に合わず、今月の掲載になってしまったため、ちょっと季節がずれちゃったね【神奈川県／さつ丸さん】

←「スターフォックス」の擬人化バージョン。いろんな人がチャレンジしてくれるテーマだね【神奈川県／MARIOさん】

←タツ年ってことでヨッシーを描いてくれる人も結構多いなぁ。大人気！【東京都／奥内あまんさん】

←「爆ボン2」のイラストだね。ミスターオクレが出演してるCMも面白いよね【東京都／瓜藤西瓜さん】

←魔法使い系のキャラクターってどくとくの雰囲気をもってるよね【?／きゃさりんさん】

←カードバトル式の「ゴエモンものの け双六」。ぜひとも友達と遊ぼう【群馬県／シノブさん】

←アニメ放映時に軍服姿のヒイロにほれたので、イラストを描いてくれたそうです【東京都／紅明さん】

↑『ポケモン』に登場するライバルのイラストだ【神奈川県／島津総一郎さん】

←「バイオ2」の隠しコスチュームバージョンのレオンだよ【埼玉県／Dr.Ryoさん】

←「FE」のサントラを聴きながら描いてくれたそうです。イメージがわきそうだね【東京都／来海なぎさん】

←バナナを前にして喜ぶドンキー。妙に人間くさい顔つきがいいぞ【香川県／ドラざえ門さん】

←リンクとサリア。リンクのほほえみがとってもいい感じです【兵庫県／はぎわら葵さん】

←マケドニアのミシェイル国王。「FE」のドラゴンナイトなのだ【神奈川県／リュウジロウさん】

↑しめ切りが年末だったから、作者にとっては99年最後の絵なんだね【愛知県／一本松葉さん】

←血まみれなのは「ドラキュラ外伝」の主人公、人狼のコーネルだ【大阪府／朧月十夜さん】

←「バイオ2」の発売日と誕生日が同じなんだって。好きなソフトだとうれしいよね【和歌山県／真咲ねむさん】

←超能力者らしくフシギな雰囲気で描いてみたそうです。もちろんネスだぞ【千葉県／星川みなみさん】

←ドシンがホットドッグのマスタードとケチャップになってるぞ。グッドアイディアだ【北海道／氷水さん】

←「DK64」で好きな2匹だって。ステージはアステカンウィンドだとか【千葉県／水無月ウルフさん】

↑確かに。でもキャラクターよりも、プレイヤーの方が燃えてるかも【神奈川県／瀧松吉井さん】

←「FE」のキュアン。エスリンから奪いたいぐらい好きなんだそうです【神奈川県／相模ゆうりさん】

←「FEトラキア」のフリージの騎士アマルダ。好きなキャラなんだとか【東京都／AYAKOさん】

←なつかしや。「マリオブラザース」2人プレイ中はこれでケンカになったもんだ【兵庫県／柳のべーやんさん】

←たしかに良く似合うコンビだね。デルビルってかっこいいよねぇ【滋賀県／チェスナッツさん】

←「バイオ2」のレオン。次号は「バイオ0」のレベッカイラストが増えそうだな【福岡県／藍羅忌使さん】

←「スパロボ64」から、ガンダムとアムロ。アムロってなんか暗いよね【兵庫県／いちにのさん】

4コマの長屋

【千葉県／犬飼鈴助さん】

◆残念。先月のしめ切りに間に合わず、クリスマスの時事ネタが…。とはいうもののコレはコレ。「バイオ」ファンの心を揺さぶる「かゆ うま」の一言が気に入ってしまいました。それにしても、何を喰っていてもゾンビは気持ち悪っす

【新潟県／樹さん】

◆「オウガ64」ネタ。かなりジョークのきついプリーストです。でも実際にこうしてくれると、戦闘の役に立つんですけど…。それにしても、首をしめられるだけの役、デスティンがヒサンです

【茨城県／中川勝行さん】

九死に一生スペシャル

◆単純明快。明朗会計ですな。幽霊のリンクリーは、みごと成仏しました。めでたし、めでたし。ってなんでやねん。タイトルも面白いぞ

【山梨県／スポンジボブさん】

◆いや…、なんかしらんけど思わず笑ってしまった。３コマ目の驚愕の表情と、なぜかクールに落ち着き払った４コマ目の表情がイカす

キレてるかたたち

◆タツ年やっぱりかわいいドラゴンで決まり！しかし、後ろで自転車に乗ってる奴は何者だ。曲者め、であえ！

【大阪府／こぢおさん】

◆あんの～んは団子にすると旨し！とくにみたらし団子が絶妙。いくらアンだからといって、あん団子は許すまじ

【千葉県／中山瑠美さん】

◆「やくざのカービィを描きました」って、9歳の少女がとてつもない才能を発揮！しかも福耳！

【大阪府／末っ子ちゃんさん】

◆なんじゃこりゃー。なぜ兄弟の間に編集部もっちーの家が…。しかもルギアは200円。ぜったいバッタもんだよ、それ…。でもまぁ買っとけ

【愛知県／もけしさん】

今月の階級特進者

士官学校卒業検定中
奈良県／山村彩世理さん
岡山県／まあめいどさん
北海道／ぺちょんさん
福岡県／くらわざかずるさん

士官学校卒業検定開始
埼玉県／Dr.Ryoさん

士官学校3年進級
愛知県／サルメンカンジャさん

士官学校入学候補
愛知県／蒼月ひかるさん
東京都／きさらぎ浅葱さん
愛知県／サルムント雁さん

特務曹長昇格
埼玉県／松本郁子さん

特務曹長昇格候補
埼玉県／磐城沙織さん

曹長昇格
千葉県／いが²
宮城県／青賀さん
神奈川県／ひろこみのさん

曹長昇格候補
滋賀県／山口美紗都さん

軍曹昇格
岐阜県／杉村かかしさん
大阪府／どせい男さん
岡山県／大森千沙都さん
神奈川県／リュウジロウさん

伍長昇格
兵庫県／鷹沢あるなさん
東京都／らいちゅさん

伍長昇格候補
大阪府／はるさめまなななさん
静岡県／k@zuさん
岐阜県／描代子さん
山形県／FALCONさん

上等兵昇格
栃木県／紅季秋夜さん
茨城県／健壱郎さん
静岡県／きりんさん

上等兵昇格好補
熊本県／ラ☆ジェンさん
山梨県／如月恵さん
和歌山県／真咲ねむさん

1等兵昇格
大阪府／姫松さん

1等兵昇格候補
神奈川県／李遠ときやさん
広島県／キムモさん

2等兵昇格
千葉県／沖野つかささん
京都府／藤村ミカさん
東京都／さかざき咲羅さん

2等兵昇格候補
茨城県／上枝逸美さん
山形県／まめっちさん
宮城県／草刈一郎さん
静岡県／柏木東さん
群馬県／シノブさん
千葉県／犬飼鈴助さん
愛知県／もけしさん

正隊員昇格
東京都／ベトナム定食通信さん
埼玉県／まるきのこさん
宮城県／菅田美紀さん
千葉県／キハ82さん
千葉県／高坂裕子さん
東京都／フォーレスト・ヴィーン・サリアさん
東京都／こんにゃくPさん
東京都／来海なぎさん
北海道／氷水さん
兵庫県／いちにのさん
大阪府／朧月十夜さん
新潟県／樹さん
大阪府／こぢおさん

準隊員入隊
（初採用者全員）

※階級がついている隊員の諸君は、各イラストの裏に、君の階級も書いてね

イラスト募集

キャラへの質問、ファンレター、その他のカラーイラスト、「4コママンガ」(横：縦＝1：3又はハガキサイズ)を大募集。採用者には特製隊員証など、豪華粗品をプレゼント！各イラストの裏には必ずペンネームと本名、住所を書いて送ってくれ。締切は毎月月末必着です。

あて先
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「しんえいたい」係

最新のウラワザ情報満載の「ドリームテクニック」略してドリテクコーナー

『バイオハザード2』『夜光虫II』『ペイントメーカー』『巨人のドシン』など

N64 大夢

バイオハザード2 カプコン／公式情報

The 4th Survivor & The 豆腐 Survivor

The 4th Survivor

ノーマルモードの「レオン裏」か「クレア裏」を、Sランクでクリアすると、アナザーシナリオ「The 4th Survivor（第4の生存者）」のセーブデータを保存できる。そのデータをロードすればアナザーシナリオがプレイできる。

⬆プレイ時間、緊急スプレー使用回数、セーブ回数が少ないほどランクが高い

第4の生存者とは？

⬆ゲーム中に挿入されるムービーに登場するアンブレラ特殊部隊

Gウィルスを奪取するために研究所に送り込まれたアンブレラ特殊部隊（U.B.C.S.）は、ウィルスを手に入れたものの、モンスターに襲われてしまう。中でも唯一の生き残りが、アナザーシナリオの主人公ハンクだ。部隊内では『バイオ3』に登場したニコライのライバルとされている人物だ。

⬆裏シナリオをSランクでクリアすると、このような画面が表示される

⬆「ハンク」のデータを保存し、そのデータをロードすると…

⬆アナザーシナリオである「ハンク編」を楽しむことができるのだ

⬆限られた装備で、ゾンビだらけの警察署から脱出するいうアクションゲームだ

The 豆腐 Survivor

ノーマルモードで、裏→表→裏→表→裏→表とクリアし、1回目か2回目の裏プレイでSランクを取っておくと、「ハンク編」の豆腐版が遊べる。

⬆豆腐のセーブデータをロードするとこんなタイトル画面が

⬆内容はハンク編と同じだが、主人公はなぜか豆腐なのだ

⬆装備はナイフのみという、恐ろしく難易度の高いゲームだ

N64

中夢 夜光虫II～殺人航路～ 東京都／WISHBONEさん

サブシナリオへ入れる分岐条件

まず、1回以上はグッドエンディングをむかえてセーブしておくことが前提条件。選択肢が増えて他のシナリオへ入れるようになるぞ。下の「ダイナスティ」が舞台のドリテクと併せて楽しんでくれ。

↑まずはがんばって真犯人を推理しておこう

↑そして同ファイルで2回目のプレイ開始だ

サブシナリオ①

このシナリオでは、「パンドーラ」に避難せず、無人島に漂着して恋のランデブー（笑）を楽しんだりするのだ。登場人物の性格も、前とは全然違ってるぞ。

↑救助ボートに乗ったら、以前はなかった「南の島」の選択肢を選ぶ

↑もうこの船には乗らん！ガンコに嫌がれば南の島へ行けるぞ

↑美しい無人島に着きました。森を探検したり、魚をとったり、お楽しみはいろいろ。エンディングもいくつか用意されているぞ

サブシナリオ②

自分が不治の病におかされていることを知った「パンドーラ」の船長が、殺人鬼となって殺戮を繰り返す怖～いシナリオだ。しかも20年後の後日談まであり…。

↑パンドーラに乗り移る前に、ひきょう者ぶりをアピール!?

↑すると前にはなかった3つめの選択肢が現れるので選べばOKだ

↑こちらのシナリオでもいくつものエンディングが用意されている。ありさを守り抜けなかったら、もっと恐い未来が待ってるかもよ…

N64

中夢 夜光虫II～殺人航路～ 東京都／WISHBONEさん

ダイナスティの中でエピローグ

豪華客船「ダイナスティ」だけが舞台。上の2つのサブシナリオ同様、1回以上はきちんとしたエンディング迎えたファイルを使用するのが前提だ。エピローグ以外のエンディングもいくつか用意されてるぞ。

↑「身分違いの恋」が味わえちゃうのも豪華客船ならではかもね～

↑序盤のこの選択肢を選ぶ。他の選択肢は不可

↑デッキにたたずむリナを発見。助けてあげよう

↑時限爆弾発見。黄色いコードを切れば助かるぞ

↑余計なおしゃべりはダメ。この後エピローグへ

64DD

中夢 マリオアーティスト ペイントスタジオ 東京都／宝山りふぁさん

ポケカメ奥義！

ポケカメを利用するときの小技情報が届いたので早速お伝えしよう。コントローラにGBパックとポケカメをセットした状態で、「撮影」や「画像調節」の時に利用できる技だ。どれも簡単な技なので、ぜひとも試してみよう！

タイマー撮影	L+A	撮影画面で、タイマー撮影ができる。
明暗反転	L+A	調整画面で、明暗が反転する。
明るさ調節	L+C上（C下）	調整画面で、色調の明るさを調節。

↑まずはGBパックにポケカメをセットしよう

↑取り込み画像の調整画面で明暗反転のコマンド入力

↑L+Cボタンの上下で、全体の明るさを調節

↑ポケカメで撮影するときにタイマー撮影ができる

はみテクの殿堂

「バイオ2」の「豆腐サバイバー」は、何度もシナリオをクリアする必要がある。2回目以降のプレイでゲームを始めるときには、必ず前のプレイ終了時にセーブしたデータで始める必要があるので注意しよう。

「巨人のドシン1」のドリテクは、決してバグ技ではありませんが、このドリテクで大きくなっても、ゲームが楽しくなくなってしまうかもしれません。自分なりに考えて遊んで下さい。

64DD 中夢 巨人のドシン1（イチ） 東京都／高野智史さん
簡単に巨人になる方法1

お手軽に、そしてあっという間に巨人がでっかくなれる方法をお教えしよう。まず、人間がある程度集まっていて、木を1本抜けば、荒れ地になってしまうような場所に行く。そして、その1本の木を抜き、その場に植えてみよう。すると人間達が❤をくれるぞ。繰り返せば、あっという間に最大の200Mになれるんだ。抜いたその場に木を植えるには、木を抜いた瞬間にAボタンを離すのがコツだ。

➡この木を抜くと荒れ地になるって場所へ行こう

⬅木を抜いて、その場に木を植え直すと…

⬅人間達から繰り返しハートをもらうことができる

➡こんな記録も簡単に達成できちゃうってわけだ

64DD 中夢 巨人のドシン1（イチ） 和歌山県／夏木みささん
簡単に巨人になる方法2

もう1つお手軽なハートゲット方法を紹介しよう。まず、人間が見ていないところで、ヘイト巨人になろう。そして、ヘイト巨人で人間達がたくさんいる所に行き、みんなが見ている目の前でラブ巨人に変身しよう。すると人間が喜んで❤をくれるぞ。この技も、繰り返せば、どんどんハートを手に入れることができるけど、左の技より効率は悪い。どちらにしても、人間をだましてるみたいだなぁ…。

➡人間がたくさんいる村を発見！

➡誰も見ていないところでヘイト巨人に変身だ

➡そしてなるべくたくさんの人前に姿を見せて…

➡ラブ巨人に変身。見ていた人がハートをくれるんだ

N64 中夢 カスタムロボ 岐阜県／モグりんさん
違法パーツが使える

まず、シナリオモードを最後までクリアしよう。すると、オプションモードに「違法パーツ使用」という項目が増え、「あり／なし」を選択できるようになる。「あり」にしておくと、シナリオモードで闇の戦士たちが使っていた違法パーツを、アーケードモードで使用することができるようになるんだ。この強力なパーツがあれば、激ムズな「伝説級」のクリアも夢じゃないぞ。がんばろう！

➡まずはシナリオモードをクリアしよう

⬅オプションモードに「違法パーツ使用」が増える

⬅「違法パーツあり」でアーケードモードにいくと

➡こんな違反だらけのロボで戦うことができるぞ

64DD いねむり 巨人のドシン1（イチ） 東京都／宝山りふぁさん
モニュメントのつぶやきを聴け！

ゲームを進めて、人間たちがモニュメントを建設したら、モニュメントリストへいこう。見たいモニュメントにカーソルを合わせてしばらくそのままにしておくと、モニュメントのつぶやきを読むことができるぞ。

⬆モニュメントたちはいろいろと面白いことをつぶやくのだ

64DD いねむり 巨人のドシン1（イチ） 東京都／宝山りふぁさん
2コンで巨人を操作すると…

本体に、2Pコントローラをさしてゲームを始める。すると、2コンでも巨人を操作することができるぞ。ただし、視点はその場に固定されているので、一定の場所しか見えないんだ。使い分けると面白いかもね。

⬆巨人があんなに遠くへ行っちゃいました。なんか知らんが楽しいのだ

64DD おねしょ
巨人のドシン1（イチ）　東京都／ヘイト解放戦線さん

世界の果ては、ゲームオーバー

ゲームを始めて、マップのはじっこに行こう。そして、そこから外へ落ちてみよう。すると、巨人が世界の果てに落っこちて、あえなくゲームオーバーになってしまうんだ。さらに、ドシン大図鑑をみると…。

↑この先は文字通り世界の果てなのだ。ゲームオーバーになるのはこの時だけだ

64DD おねしょ
マリオアーティスト ペイントメーカー　東京都／宝山りふぁさん

へっくしょん!!

サウンドの設定画面で、BGMをオフにして、そのままほうっておこう。すると、「へっくしょん！」というくしゃみの音が聞こえるんだ。意味はないけど、突然のくしゃみにちょっとおどろいちゃうかもね。

↑音声のドリテクなので、画面ではわからないよね。これでかんべんして！

N64 おねしょ
ドンキーコング64　神奈川県／トトロさん

バナナの皮ですべる

ゲームを始めて、オープニングが終わると、ドンキーの家からゲームが始まるよね。家の中には、バナナの皮が散乱してるから、その上を歩いてみよう。すると、ドンキーが足を滑らせてしまうんだ。

↑つるりんっとすべっちゃうぞ。みんなはもう試したかな？

N64 いねむり
カスタムロボ　埼玉県／カエルルさん

ロボキューブ高速回転

コロッセウムにダイブして、キャノボットからロボキューブを発射するときに、AかBボタンを押してみよう。すると、ロボキューブが高速回転するぞ。その状態だと、通常よりも着地してからの起きあがりが早いんだ。

↑キャノボットの中のロボキューブの回転が、通常よりも早くなるぞ

N64 おねしょ
カスタムロボ　長野県／カモメさん

トロフィーがしゃべった！

シナリオモードを進めて、大会に勝利しよう。すると、大会のトロフィーが自分の部屋に飾られるよね。そのトロフィーに向かってボタンを押すと、トロフィーがしゃべるぞ。といっても、一言だけだけどね。

↑なんの大会でゲットしたトロフィーなのかがわかるぞ

N64 いねむり
カスタムロボ　長野県／七味とジャムさん

シナリオモードでハンディキャップ

シナリオモードで敵と対戦するときに、同じ相手に3連続で負けてみよう。すると、4回目の対戦で、相手の体力25%減のハンディをつけられるぞ。さらに6回連続で負けると、7回目には50%減のハンディがつけられるのだ。

↑いくらなんでも50%のハンディがあれば負けることはないでしょう!?

大募集！ドリームテクニック!!

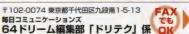
64ドリーム編集部ではみんなの発見したゲームの裏技、ドリームテクニック（略してドリテク）を大募集中！大技、小技、なんやねんソレといったくだらない技などなんでもOK。技のスゴさに応じて豪華な賞品を用意してお待ちしています。右記の要領で、①裏技を発見したゲームのタイトル、②裏技の具体的な内容、③住所と名前、電話番号を正確に記入して右記の宛先までハガキかFAXで奮ってご応募ください。

※ドリテクに関する電話でのお問い合わせにはお答えできかねる場合がございます。あらかじめご了承下さい。

ドリテク技ランク

- ●超特夢…おもちゃ券1万円分とお好きな64ソフト1本。さらに64ドリーム特製記念品
- ●特夢…1万円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●大夢…5千円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●中夢…3千円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●いねむり…千円分の図書券+64ドリーム特製記念品
- ●悪夢…時価
- ●おねしょ…64ドリーム特製請求書。5枚で1000円分のおもちゃ券

完全先着順 早い者勝ちだよ

あて先
〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部「ドリテク」係

FAXでもOK
Fax 03-3230-0675
（A4用紙で送ってね）

はがきの書き方

❶パイオツハザード 2
❷アナザーシナリオの条件
ヌルモードの「ウラシナリオ」をXランクでクリアしよう。すると、アナザーシナリオの「The ポン引き Survoiver」がプレイできるぞ。この「ポン引き編」の主人公パンクは、アイアイガサ特殊部隊の知り合いのいいとこなのだ。
❸〒102-0074
東京都○○区○○町1-1-1
新宿 三井（19）P.N.遺伝子災害
電話 03-1111-2222

はみテクの殿堂

読者の皆さんから多数いただいている『ポケモン金銀』のドリテクですが、残念ながらバグ技であったり、現段階ではまだ紹介できない技だったりするので、今月は掲載しておりません。今後の記事に注目！

N64新作ソフトカタログ

いよいよやって来ました2000年!!今年もイキのいいN64ソフトの最新情報をお伝えしますよ。なお、64DDソフトは今月から「64DD通信」のページでより詳しく紹介するので、そちらのほうをじっくり読んでね。

RPG	ロールプレイング	SHT	シューティング
ACT	アクション	SPT	スポーツ
格闘ACT	格闘アクション	TAB	テーブル
ADV	アドベンチャー	RAC	レース
SLG	シミュレーション	ETC	その他
PUZ	パズル	GBP	64GBパック対応

64DDソフトは「64DD通信」で詳しく紹介

MOTHER3 豚王の最期
RPG

任天堂 / 2000年5月

64ドリーム創刊準備号からタイトルが載っている『MOTHER3』。もうすぐと言われて幾久しく。とは言っても今年こそは、プレイできることは間違いなさそう。あの感動と興奮を味わえるんだから、あとちょっとくらい待てるよ。

スーパーマリオRPG2(仮)
RPG

任天堂 / 2000年

大変です。今回のクッパはキノコ城ごとピーチ姫をさらうという新しい手に出ました。しかもクッパはカメックの老婆、カメックババとさらなる悪巧みをしているとか。マリオが苦戦しそうです。ぜひ、みんなで助けてあげましょう。

不思議のダンジョン 風来のシレン2 ～鬼襲来!シレン城!～
RPG

チュンソフト／任天堂 / 2000年春

おまたせしました！ついに正式タイトルが決定し、来月にはゲーム画面の公開もされる予定です。今回詳しいことを教える事はできないけど、1つだけ教えちゃいましょう。64版のキーワードは「城」です。来月号まで想像しててね。

※画面はSFC版です

星のカービィ64
ACT

任天堂 / 2000年3月

2000年のスターといえば、まさにこの人、カービィです。今回は能力をミックスすることによって、まったく新しい攻撃方法が楽しめそうです。しかもそのミックスの仕方はいろんな方法が用意されているようです。春が楽しみ。

コンカーズクエスト(仮)
ACT

任天堂 / 未定

『DK64』の開発を無事に終えたレア社は、現在『バンジョー』の続編を開発中（126ページを見てね）。けど同社の公式ホームページからN64版『コンカー』の情報が消え、海外で発売中のGB版『コンカー』の情報ばかりが…。

※画面は海外GB版です

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面
ACT

任天堂 / 2000年

先月号のインタビューで宮本さんがほのめかしていたけど、サブタイトルが『ムジュラの仮面』に決定。お面が重要なアイテムになることは分かっていたけど、今回初登場した『ムジュラ』って一体どんなモノ!?お面屋さん初入荷!?

ガントレット レジェンド
ACT

エポック社 / 2000年3月

横スクロールのアクションRPGだけど、ウリはやっぱり4人同時プレイ！バランスよくキャラ選択して助け合ってもよし、ガンコにお気に入りのキャラクターを使って遊んでもよし……。名作タイトルの続編だけに期待感も高いぜ！

バイオハザード2
ADV

カプコン / 2000年1月28日

PS版の同名タイトルを、CGムービーや音声を含め、大容量ROMカセットに完全移植した作品。N64版の新要素として、オリジナルのコスチュームチェンジや、シリーズ作品とリンクした内容のEXファイルなどが追加されている。

NEW バイオハザード0(ゼロ)(仮)
ADV

カプコン / 未定

やっと発表された『バイオハザード』シリーズ最新作！今回は、初代『バイオ』に登場したレベッカ・チェーンバースが主人公で、時間軸的に初代『バイオ』よりも昔の話となる。N64ユーザーだけが楽める、完全オリジナル作品だ。

※画面は開発中のものです

スーパーブラックバス64

SLG

スターフィッシュ　2000年夏

SFCやGBで定評のあった「スーパーブラックバス」シリーズ。本作は、過去のシリーズ移植作ではなく、全て新規に開発されているので、内容にも大いに期待が持てるだろう。よりいっそうリアルになったグラフィックにも要注目だぞ。

64ウォーズ

SLG GBP

ハドソン　2000年春

かなり長いことお待たせされちゃってるシミュレーションウォーゲーム。『GBウォーズ2』とリンクさせて遊ぶことができたり、おなじみの現用兵器で戦えたりと、わりと面白そうではあるんだけど…早く出てくれないかなあ。

フライトシミュレーター(仮)

SLG

ビデオシステム　未定

数年前のタイトル発表以来、残念ながら何の情報もなし。海外ではビデオシステムブースで展示されていた、最新鋭の戦闘機を操る『ハリアー2001』の日本版がこの作品だと思われるけど…2001年はもう来年だよ〜(苦笑)新情報求む。

※画面は『ハリアー2001』です

パネルでポン64(仮)

PUZ

任天堂　未定

ファンタジーな世界観と、同じ柄のパネルを3つそろえて消すだけという簡単さが老若男女に大ウケした『パネポン』の64版。開発は順調らしいので新画像などの発表は、発売日がほぼ決まってからとみた。4人対戦も可能なハズだ。

※画面はSFC版です

忍たま乱太郎64 ゲームギャラリー

PUZ

カルチャーブレーン　2000年4月予定

NHK教育の長寿番組として有名な、同名アニメのキャラを起用した絵合せパズル。落ちゲーや、押したり引いたりするアクション要素、ジグソーパズルなど、てんこ盛りの内容のためか、残念ながら少々発売日が延びちゃいました。

パーフェクトダーク(仮)

SHT GBP

任天堂　2000年

4人対戦が大人気だった『ゴールデンアイ007』のシステムを使った、プレイヤー視点のガンシューティング。特殊工作員のジョアンナ・ダークが、世界的陰謀の謎に立ち向かう。もちろん、パワーアップした4人対戦も楽しめるぞ。

※画面は海外版です

大刀〜ダイカタナ〜

SHT

ケムコ　2000年春予定

今月は追加情報なし。でも、ゲームの面白さは保証付きだ！。3Dシューティングの時代を築いた『ドゥーム』の作者の最新作だけに、期待度もバツグンだ。4人対戦も白熱すること間違いなし、早く新しい情報が欲しいとこだよね！

※画面は海外版です

VIEW POINT 2064

SHT

サミー　2000年春

過去の記憶を失い、身体が戦闘機になった主人公。彼が謎の生命体の導きによって立ち向かうのは、機械虫「スティールインセクト」だ。一時は発売が危ぶまれたけど、制作は進めてるらしいぞ。久々の本格派3Dシューティングに期待。

糸井重里のバス釣りNo.1 決定版!

SPT

任天堂　2000年4月

このソフトの親切なところは、バスはもちろん、釣り初心者にも楽しめるように、充実したヘルプモードが満載だってことなんだ。遊びながら、釣りの基本や道具の名前、使い方を学ぶことができるんだ。上級者も勉強になるぞ。

バーチャルプロレス2 〜王道継承〜

SPT

アスミック・エースエンタテイメント　2000年1月28日

いよいよ1月28日に発売される本格プロレスゲーム。全日の選手が実名で登場したり、各選手の技がほとんど再現されてたり、おまけにエディットモードも大充実と、筋金入りのプロレスマニアも、きっと大満足のお得な1本。

ウルトラベースボール実名版64

SPT

カルチャーブレーン　未定

フツーでは考えられない特殊ルールで、昔の野球マンガや野球盤（知ってる？）さながらの野球が楽しめる。他ハードでも同時に開発中とのことだったけど、新ハードが多くなりすぎて、N64も含めてハードはいまだ不明。ゴメン。

※画面はSFC版です

実況パワフルプロ野球2000(仮)

SPT

コナミ　2000年3月23日

今度のサクセスはPS版でも好評だった「社会人編」に決定!! しかも内容は格段にパワーアップされているとか……。同時発売予定のGB『パワプロクンポケット2（仮）』と合わせて購入すれば、もうサクセス三昧って感じかな。

はみだしクン

待ちに待った『シレン2』の正式発表。来月号ではど〜んと新着画像を公開するとともに、開発者のチュンソフト社長・中村光一さんのインタビューも掲載予定だ。お楽しみに！

はみだしクン
「ちゃんばらファイター」は発売日が3月に延期しちゃいました（楽しみにしてた人、ゴメンね）。なので、このソフトカタログには掲載してないけど、まだ新作タイトルです。

エキサイトバイク64(仮)
RAC

任天堂 | 2000年

そういえば、N64にレースゲームは数あれど、オフロードのバイクを楽しめるソフトは、1月現在まだ発売されていないよね。このソフトなら、バイク独特の操作感覚を存分に楽しめるので、振動パックを用意して待っていようぜ。

スリッ駆ラジッ駆
RAC

任天堂 | 未定

一時は情報が継続して来ていたんだけど、最近パッタリ来なくなってしまいました。イヤな予感がちょっとしますが、きっと、より遊びやすくするために工夫されていると思います。新しい年に新しい希望を持って、待ちましょう。

トップギア・ラリー2
RAC

ケムコ | 2000年2月4日

けわしい山道、深いジャングル、雪のふりつもる田舎道、石畳の街道を走り抜ける本格的ラリーゲーム。今実際にラリーに参戦している日本メーカーのクルマが実車で登場するのもやはり見逃せない。もうしばらく、期待して待て！

トップギア・ハイパーバイク
RAC

ケムコ | 2000年3月

オンロードで、オフロードで、キミのバイクスピリットが爆発する！コースレイアウトの自作が自慢のこのゲームだけど、自作するにはメモリー拡張パックが必要。64DDを入手するか、同梱ゲームを買うかして入手しておこう。

WIPE OUT64
RAC

ココナッツジャパンエンタテイメント | 未定

以前、本誌でドリテクを紹介したことがあるように、既に開発自体は終了している。残念ながら今月も発売日は未定のままだが、圧倒的なスピード感で、4人対戦が楽しめるソフトなので、ズルズルと発売日が延びているのは惜しい。

レブ・リミット
RAC

開発／セタ | 未定

N64が登場して間もない頃から発売予定に挙がっていたタイトルだけど、今月も新情報はない。ただ、お蔵入りしている雰囲気は全くないので、そう遠くない将来に新情報をお届けできそう。「ドルフィン」よりも早く発売される…はず。

動物番長(仮)
ETC

開発／サルブルネイ(マリーガルプロジェクト) | 未定

「人間失格」「動物合格」「恋愛SLG」(!?)がキーワード。『ジャングルパーク』制作の松本弦人氏と『ウンジャマラミー』のシナリオ担当の伊藤ガビン氏など開発陣も豪華だ。2000年という記念すべき年にホンモノの番長に会いたいぞ。

※画面はイメージイラストです

特報『バンジョーカズーイ』の続編、今年末発売!?

『ドンキー64』でまたまた世界中のユーザーをあっと言わせてくれたレア社。さらに、あの『バンジョーとカズーイの大冒険』の続編『Banjyo-Tooi』（日本名は本郷さんいわく『バンジョーツ〜ギ』!?）の画像がついに公式サイトに出はじめたんだ。海外発売は今年半ばなので、年末には日本でも発売されそうだぞ。

⬆前作になかったトロッココース。しかも今回はバンジョーとカズーイは別行動してる

⬅もしかしてカズーイのタマゴなの!?

⬅ねずみ（?）に変身してるバンジョー

N64本体の色バリエーション

先月号別冊の紹介が好評だった64の色バリエ。今月は全部写真付きで紹介だ（価格はお店によって違うけど、既に高価のモノも…）。

ゴールド
⬆トイザらス限定品。残り数わずか。読プレ倍率も高かったぞ

ミッドナイトブルー
⬆昨年末発売のトイザらス限定品だ。プレゼントページへGO!

クリアオレンジ&ブラック
⬆ホークス優勝記念のダイエー限定品。ファンは買ったかな？

クリアブラック
⬆64DDの会員申込者限定カラー。昨年12月より順次配布中だ

クリアグレー&ミルキーホワイト
⬆ジャスコ30周年記念。上から見るとDD会員限定64に似てる

クリアブルー
⬆N64発売から3年半にして初の任天堂発売のニューカラーだ

クリアレッド
⬆クリアブルー同発。ピピアン・スーちゃんがCMで使ってたね

ゲームボーイ GAME BOY COLOR
ゲームボーイ、ゲームボーイカラーは任天堂の登録商標です。
MYCOM
ポケットモンスター金・銀
POCKET MONSTERS
最強シナリオクリア冒険ガイドブック
〜君はあのエンディングを見たか〜
スペシャルプレミアム付き
好評発売中!!
1 スペシャルプレミアムケース
君はどのケースを選ぶ?
ストラップ付き
青ケース
赤ケース
緑ケース
黄ケース
ポケモン金銀最速攻略ガイドブック
めざせ、誰よりも強く速く!
新しいチャンピオンはキミだ。
パワーアップした冒険の舞台、
『ジョウト地方』に待っている
感動の物語を最速フォロー!
3 ポケモン金銀キャラクターシール
ケースの色でシールの内容が違うゾ
ポケモン金
対応透明シール
青ケースと赤ケース
についてくるよ
ポケモン銀
対応透明シール
緑ケースと黄ケース
についてくるよ
???
※上記の商品写真は実際の商品とは異なる場合があります。あしからずご了承下さい。
2 最強攻略マップ
お得な情報ポスター
乞うご期待!
なにをやればいい? どこに行けばいい?
いちばんに知りたい時は、絶対お役立ち!
マップとチャートがのった豪華なポスター
消費税別 1,480円
※掲載されている商品写真は実際の商品とは異なる場合があります。あしからずご了承下さい。
発行:毎日コミュニケーションズ 企画制作:宮文館
お問い合わせ先 販売業務課 TEL.03-3211-2568
©1995,1999 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc.
©Kyubunkan

ザ・ロクヨンドリーム 読者プレゼント

ちょっと遅くなってしまったけれど、新年あけましておめでとうございます。今回はお年玉がわりというわけではないけど、N64やGB用のソフトが大充実。バンダイさんご提供のプラモも、特別にプレゼントだ。2000年も気合充分で頑張りますので、どうぞよろしくお願いいたします。

任天堂・64ドリーム

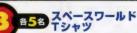
1 NINTENDO64 ミッドナイトブルー 1名

トイザらス限定の新色N64だ

2 ゲームボーイカラー 1名

品切れ店続出！人気のゲームボーイカラー

3 スペースワールドTシャツ 各5名

昨年のスペースワールドで、スタッフが着ていたTシャツだ

4 ポケットピカチュウ！カラー 金銀といっしょ！ 3名

『ポケモン金・銀』と通信で遊べる、カラー画面のポケピカ

5 N64ソフト ドンキーコング64 1名

アニメでも大人気のドンキーと仲間達が、N64ソフトで大暴れだ

6 N64ソフト マリオパーティ2 1名

ミニゲームがさらに充実した『マリオパーティ』の第2弾

7 N64ソフト カスタムロボ 1名

いろんなパーツを入手し、最強ロボをめざしてバトルだ

8 64ドリーム特製福袋 2名

大掃除の結果生まれた恒例の福袋。単なる在庫処分とのウワサも…

ハドソン

9 N64ソフト ロボットポンコッツ64 2名

幻の「カラメル」を求めて7つの海へ出発だ!!

10 GBソフト ロボットポンコッツ 月バージョン 2名

168体のロボポンが全てそろう「ムーンバージョン」だぞ

11 GBC専用ソフト ボンバーマンMAX闇の戦士 2本

全てが謎につつまれた闇の戦士MAXが主人公だ

12 GBC専用ソフト ボンバーマンMAX光の勇者 2本

ボンバーマンが炎の爆弾を使って敵と闘う光の勇者版

タイトー

13 GBソフト かわいいペットショップ物語 3名

ペットショップを経営しながら、いろんなペットを育成しよう

バンダイ

14 シャアザク コーティングバージョン 1名

100分の1スケールのシャアザク、コーティングバージョンのプラモデルだ

15 ガンダムEz8 1名

144分の1スケールのガンダムイージーエイトのプラモ

16 ジムスナイパー 1名

豊富な武器を充実装備した144分の1ジムスナイパー

ホリ電機

17 ホリパッドミニ64 25名

ホリパッドミニのプレゼントは今月が最後だぞ！

応募の方法 アンケートハガキに希望の商品番号と商品名をご記入の上お送りください。 **応募締切** 2000年2月20日 **当選発表** 64ドリーム5月号(3月発売)

読者アンケ〜ト

アン❤ケイトちゃんです❤ 先月はアン・ケイゾー君にこのコーナーをお願いしちゃいました。用があって、東京よりは暖かいはずの四国へ行ってたのですが、なぜか大雪が!! 今年初の東京の雪はいつかな？去年は作れなかった雪だるまを作るのが楽しみです。

Q1 今月号の表紙はどうでしたか（数字でお答えください。以下同じ）。
1.非常に良い　2.良い　3.普通　4.悪い　5.非常に悪い

Q2 今月号の記事内容の感想はいかがでしたか。
1.非常に良い　2.良い　3.普通　4.悪い　5.非常に悪い

Q3 今月号で良かった記事を表1からお選びください（3つ以内）。

Q4 今月号でつまらなかった記事を表1からお選びください（3つ以内）。

表1

No.	記事	No.	記事
1	付録：特製シール	23	ロクドリエンタメ倶楽部
2	特別付録：ゼルダの伝説 ムジュラの仮面ポスター	24	ゲームソフトファンクラブ2
3	N64新作ソフトカレンダー	25	マンガ「Dream Drunker」
4	N64ドリームランキング	26	ちづるのアナログチャット64
5	バイオハザード0	27	ドリテクの殿堂 兄
6	バイオハザード2	28	デス仙人のゴリラでも分かるN64教室
7	実況パワフルプロ野球2000	29	シアトル発GAME STREET JOURNAL
8	パワプロクンポケット2	30	ドリームインプレッション
9	星のカービィ64	31	64フォーラム
10	ゼルダの伝説 ムジュラの仮面	32	ロクヨン大通り商店街
11	スーパーマリオRPG2	33	ニンテンドウパワー&GB発売カレンダー
12	糸井重里のバス釣りNo.1 決定版！	34	特集：「スマブラ」インタビュー
13	ドンキーコング64	35	教えて本郷さん N64の質問箱
14	ポケットモンスター金・銀	36	毎月新聞
15	ドンキーコングGB ディンキーコング&ディクシーコング	37	4コママンガ「ちびちびリンクの大冒険」
		38	SFC&GB情報局
16	ゼルダの伝説 ふしぎな木の実〜力の章〜	39	64DD通信
17	メタルギア ゴーストバベル	40	それゆけ!!マリオ親衛隊
18	スターツインズ	41	ドリテクの殿堂
19	バーチャル プロレス2〜王道継承〜	42	N64新作ソフトカタログ
20	トップギア・ラリー2	43	読者プレゼント
21	トップギア・ハイパーバイク	44	読者アンケート
22	ガントレットレジェンド	45	マンガ「ロクヨン夢日記」

Q5 今年のお年玉をもらった方におたずねします
（もらえなかった人、ごめんなさい）。
①お年玉総額はいくらでしたか（千円未満切り捨て）。
②お年玉で買ったものがあれば、教えてください。

切手の不要の応募ハガキは次ページ。2月20日の消印まで有効だよ。

Q6 今後出るN64ソフトで、あなたが興味のあるものを表2から選び、興味のある順に3つまでお書きください。
【5月号（3月21日発売）の「期待の新作ランキング」で発表予定につき、その時に発売済みとなっているソフトは表2に含まれていません】

表2

No.	ソフト	No.	ソフト
	【あ行】	20	DT DD版（仮）
1	井出洋介の麻雀塾	21	DDシーケンサー（仮）
2	糸井重里のバス釣りNo.1 決定版！	22	動物番長（仮）
3	ウォール街（仮）	23	トップギア・ハイパーバイク
4	ウルトラベースボール実名版64		【な行】
5	エキサイトバイク64（仮）	24	日本プロゴルフツアー64（仮）
6	エフゼロエックス エクスパン ションキット（仮）	25	忍たま乱太郎64 ゲームギャラリー
	【か行】		【は行】
7	ガントレットレジェンド	26	パーフェクトダーク（仮）
8	巨人のドシン開放戦線チビッコチッコ大集合（仮）	27	バイオハザード0
9	現代大戦略 Ultimate War	28	パネルでポン64（仮）
10	コンカーズクエスト（仮）	29	VIEW POINT 2064
	【さ行】	30	ファイアーエムブレム64（仮）
11	サウンドメーカー（仮）	31	フライトシミュレーター（仮）
12	実況パワフルプロ野球2000（仮）	32	星のカービィ64
13	将棋（仮）		【ま行】
14	スーパーブラックバス64	33	MOTHER 3 豚王の最期
15	スーパーマリオRPG2（仮）	34	マリオアーティスト ポリゴンスタジオ
16	スリッ駆 ラジッ駆		【ら・わ行】
17	ゼルダの伝説 ムジュラの仮面	35	レブ・リミット
	【た行】	36	64ウォーズ
18	大刀〜ダイカタナ〜	37	不思議のダンジョン風来のシレン2〜鬼襲来！シレン城！〜
19	ちゃんばらファイター	38	WIPE OUT64

Q7 ゲームボーイ（以下GB）について、それぞれおたずねします。
①全国のローソンなどで実施予定のGBソフトの書き換えでぜひラインナップに入れてほしい作品があればお書き下さい（1つだけ）。
②『スーパーマリオDX』のように、ファミコンやスーファミの作品で、GBでリメイクして欲しいソフトがあればお書き下さい（1つだけ）。

Q8 次世代GB「ゲームボーイアドバンス」で、あなたがほしいと思う本体の色を教えてください（自由に考えてみて下さい。1つだけ）。

64ドリーム1月号プレゼント　当選者発表！

●NINTENDO64
宮城県／手塚文花

●コントローラブロス
東京都／佐藤恒朗
徳島県／井上博文
群馬県／木内健一郎
愛知県／鈴木翔太郎
茨城県／井坂拓也

●ゴールドN64
愛知県／藤山隆史

●オレンジN64
福井県／片山雄介

●ゲームボーイカラー
神奈川県／自見直道

●ゲームボーイカラーポケモン3周年バージョン
三重県／小野　力

●64ドリーム3周年記念特大表紙ポスター
静岡県／小澤泰雅

●マリオカート64フィギュア
栃木県／渡部竜志

●スーパーロボット大戦64
鹿児島県／肥後裕二
東京都／曽田淳也
大阪府／岡村浩一

●スーパーロボット大戦リンクバトラー
佐賀県／池田雄紀
千葉県／後藤健太
北海道／鈴木辰弥

●ピンズオーサカ1周年
大阪府／遠藤伸太郎
北海道／八木克政
埼玉県／新井昭男

●ステッカーオーサカ1周年
埼玉県／須田　充
兵庫県／高坂裕策
大阪府／加古拓也

●バッジオーサカ1周年
宮城県／丹野清志
佐賀県／前田健一
高知県／岡崎理奈

●ホリパッドミニ64
千葉県／小川大貴
高知県／谷脇晶樹
岩手県／佐々木俊一
石川県／小林夕也
福井県／上田淳也
神奈川県／松本寛之
兵庫県／永澤彩子
岐阜県／笠原大史
茨城県／海老沢大喜
埼玉県／中谷健次
和歌山県／松尾和吉
東京都／佐藤絵美
愛知県／小倉庄太郎
大阪府／田中　陽
茨城県／畑中俊秀
神奈川県／石川祐規
愛知県／伊藤泰範
千葉県／鈴木瑞穂
大阪府／松浪晶宏
富山県／高橋宏彰
石川県／茶平貴史
福井県／持田淳之介
熊本県／藤本寛揮
東京都／山岸優也
埼玉県／加藤慎也
（エンドー自腹プレゼント）

●カエルの為に鐘は鳴る
北海道／荒木治子
兵庫県／渋谷昭男
福島県／岩野一宏
（毎月新聞プレゼント）

●ドンキーコング決戦クランキーベース
京都府／近藤大祐
奈良県／佐藤佳樹
東京都／荘司雅俊
（敬称略）

※1月号の読者プレゼントの中で、⑪ピンズオーサカ1周年と、⑫ステッカーオーサカ1周年の写真が入れ替わって掲載されていました。正しくは、⑪の写真がステッカー、⑫の写真がピンズです。お詫びして訂正いたします。

アン・ケイトの視点 vol37

「64ドリームのモットーは『見る・読む・飾る・参加する』だけど、私は絵も文章力もダメ。でも、やっぱりドリームを作るのに私も参加してるんだ！という意識を持ちたくて、アンケートハガキだけは毎月出してるんです♪」。というわけで、2000年最初の64ドリーム作りにアンケートハガキで参加してもらったのは、兵庫県の灰皿猫さん（13才）です。「見る・読む・飾る・参加する」という言葉は灰皿猫さんが考えてくれたものだけど、テンポがいいし、おほめにあずかったようでとってもうれしいです。ありがとう！灰皿猫さんの言葉通り、「読者が参加する」というスタンスを大事にしつつ、誰もが分かりやすい本作りを毎月心がけています。本誌が創刊して、はや4年目を迎えられたのも、みなさんのおかげです。20世紀最後の年も、読者のみんなとココロを1つにしてがんばるね！

⬆参加することはもちろん、見るだけでも楽しい「しんえいたい」。写真は97年6月号。ずいぶん変わったけど、内容のグレードアップは本誌全体同様、ひとえに読者のおかげだよ

2月21日(月)

に発売します 定価490円

＊一部の地域は発売が遅れることがあります。ご了承ください。

NEXT MENU 次号予告

やってきました2000年！ いきなりの『バイオ0』の発表でびっくりした読者も多いと思うけど、次号ではいよいよN64版『シレン』の画面を大公開！ さらに、中村光一さんのインタビューもやっちゃいます。あと、読者サービス企画も計画中というわけで、今年も64ドリームはがんばりますので、皆さんの応援よろしく！

＊予告の内容等は変更される場合があります

EDITOR'S VOICE 編集後記

●『ゼルダ』のポスターいかがでしたか？ 2000年最初の64ドリームはめでたくいきたいってわけで、デザイナーの斉藤氏に「映画のようなポスターを」という注文をつけてできあがった労作です。「COMING SOON」…本当に発売日が楽しみです。

●正月は実家のある宝塚へ車で帰省。今回は行き帰りとも足柄SAで富士山を見られて大感激。そう言えば今年でもう40歳（独身）。記念すべき2000年を迎え今年もいい年にしたいと富士山にお願いしたのでした（わたる）

●子供もいないのに「テレタビーズ」を見るために夫婦で毎朝8時に起きる生活。この異様な執着心はどうなのか？ にしても最近ハマれるゲームが少ない。昔のボードゲームでも遊びたい気分なんだけど……。（マッシー）

●なんとか年は越せたみたいですが、『ドンキー64』の攻略本制作にあたっていたため、いつにもまして怒涛の忙しさでした。でも、編集部のみなさんのおかげで無事完成。お世話になりました（温泉に行きたいケイ少佐）

●「自分の賭けた馬が入るのが楽しい」などとウブなことを言ってた頃から分別もついて年をとり、カネ目当てに馬券を買うようになった99年。結局赤字だったが…今年こそ！（大川さんに合掌&スペシャルウィークお疲れ様・ちづる）

●まあ、何にも起こらないだろうとは思いつつ、Y2K問題に備えて蓄えておいた非常食。今は24日問題（つまり給料日前の貧困状態）対策として有効に活用してます。「備えあればうれしいな」ってやつ？（何か違うぞ/もっちー）

●インターネットのオークションに大ハマリ。毎日何らかの品物が届くというくらい、いろいろと落札してしまった。特にゲーム関連は貴重なものが数多く出品されているので、ページを眺めてるだけでも十分楽しめる（エンドー）

●さて2000年。もう10年近く前から「21世紀だって騒ぐヤツが絶対いるぜ」って楽しみにしてたら、世の中の人は「ミレニアム」って新ネタを探し当ててました。とりあえずお祭り騒ぎのネタができて良かったね（フカミ）

●年末年始は『ドシン』にハマった。「この感じ、何かに似てるなあ」と考えて、はたと思い出したのが昔やってたツーリングカヌー。河原で焚き火をするために、流木をさがす感覚にすごく近いんだね（焚き火酒が好き/SAO）

編集部へのおたよりのあて先は…

〒102-0074 千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部「○○」係まで

バックナンバーに関するお問い合わせは…

お近くの書店にお問い合わせください。なお、在庫の確認につきましては弊社業務課（☎03-3211-2568）までお願いいたします。

STAFF スタッフ

●発行人……濱田浩貴
●プロデューサー……中川信行
●編集長……左尾昭典
●副編集長……中北亘
●デスク……真下明
●編集……岩崎桂／脇智鶴／持田康之／遠藤靖幸／深水央
●編集協力……尾関友詩（ワークハウス）／真下寿子／大渕豊／白石岳／永見浩子
●カバーデザイン……斉藤浩一（az! firm）
●編集デザイン……大條千鶴子
●デザイン&DTP……大岡喜直／相京厚史（GORILLA）／高橋慶子／小野瀬糸子／水橋洋人／国分亜紀子（az! firm）／金井了／萩原美和／福田和行／越智健夫（VAC creative）／岡田清一朗／水谷明彦（AD GAIN）
●写真撮影……水口哲二／加藤昌人／坂田陽一
●イラスト……中植茂久／渡辺健一／記村隆鶴／牧野タカシ／三浦ゆうま
●広告……笹川北等／柴崎貴久
●印刷……大日本印刷株式会社

The64DREAM 3月号
2000年1月21日発行
発行●株式会社 毎日コミュニケーションズ
編集●〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13 共同ビル2号館
TEL03(3230)3642 FAX03(3230)0675
本社（広告・業務・販売）
〒100-0003
東京都千代田区一ツ橋1-1-1 パレスサイドビル
TEL03(3211)2579（広告）
TEL03(3211)2596（販売）
TEL03(3211)2568（業務）
FAX03(3214)8558（共通）

郵便はがき

料金受取人払

麹町局承認

3594

差出有効期間
平成12年3月
31日まで有効
(切手不要)

102-8790

東京都千代田区九段南 1-5-13
共同ビル2号館
(株)毎日コミュニケーションズ

編集部
「アン・ケイトちゃん」係

フリガナ		性別	年齢
氏名		男 女	歳
ペンネーム			
住所	〒		
電話番号	☎ ( )		
勤務先・学校名	(さしつかえなければお書きください)		
希望プレゼント	番号	プレゼント名	

ご協力ありがとうございました。

キリトリ線

The 64 DREAM ザ・ロクヨンドリーム

読者アンケート 3

2000年3月号アンケートハガキ

Q1		Q2		Q3				Q4			

Q5			Q6	1番興味あり	2番目	3番目
	①	万　千円				
	②					

Q7			Q8	
	①			
	②			

Q9 「N64の質問箱」NINTENDO 64 について知りたいことがあれば、お書きください。

Q10 本誌へのご意見、ご希望をご自由にお書きください。

キリトリ線

64DREAM 3月 最新情報満載号
ザ・ロクヨンドリーム
●ゼルダの伝説ポスター
●スマブラインタビュー

2000 Mar.
MYCOM
ムックシリーズ

2000年1月21日発行:(株)毎日コミュニケーションズ
〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1
●広告03-3211-2579 ●販売03-3211-2568

定価:本体467円+税

9784839903015

1929476004673

ISBN4-8399-0301-8
C9476 ¥467E

雑誌68392-34